84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM

MÁS MANGA

Enero
Número 6 / año 2001 · P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

GTO

GATE KEEPERS

RG VEDA

Kanata Kara

Fancy Lala

8 414090 211437 00006

Juegos de Cartas Coleccionables

ARENA

¿Estás preparado para lo que llega?

No seas el último en comprar

el 1er número de Arena

Diciembre 2000

IMAGEN DEL MES

Ilustración anónima

MÁS MANGA

Editorial

Sexto número. Una vez más, estamos con vosotros aunque con un poco de retraso, no todo son ventajas con las Navidades, pero de nuevo estamos aquí, esperando que este número os guste tanto como los anteriores , y esperando que hayáis pasado una Feliz Navidad y hayáis tenido un buen comienzo de año 2001, que por lo menos para quien no le haya ido muy bien durante el año que dejamos logre algo de lo que siempre quiso, y a los que les ha ido fenomenal, que les siga yendo igual.
Desde la redacción de MAS MANGA os deseamos un **PROSPERO AÑO NUEVO.**

La Redacción

3 LA IMAGEN DEL MÉS
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias — DESDE JAPÓN
8 DESDE ESPAÑA — EUROPA AMERICA
10 GATE KEEPERS
15 Bakuen Campus Guardress
18 Fancy Lala
23 GTO
26 Cathexis — KÔJI NANJÔ — BRONZE
28 Hotaru no haka — La tumba de las luciernagas
32 Hikari no Densetsu 光の伝説
37 ELEMENTALORS
45 RG VEDA
68 Kanata Kara
74 Ikebana
76 LAZY y HIRONOBU KAGEYAMA
78 Jóvenes Artistas — CARTAS — Haciendo Amigos
80 Un poco de Música
82 PRÓXIMO NUMERO

DESDE JAPÓN

Anime & Manga News

Un nuevo año, un nuevo siglo y un nuevo milenio comienzan, seguro que llenos de anime y manga. Empezamos con lo más visto en las televisiones Japonesas durante el mes de Octubre del año pasado. Ahí va:

Anime más visto en TV

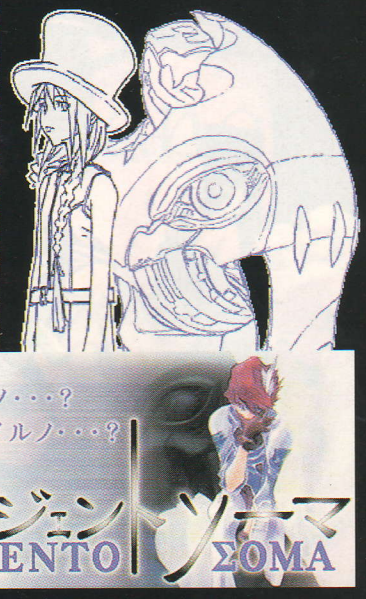
1. Argentosoma
2. Vandread
3. Trizenon
4. Corrector Yui
5. Inuyasha
6. Oja-Majo Doremi
7. Mahoujin Guru Guru
8. Gear Fighter Dendou
9. Shoubushi Densetsu Tetsuya
10. Zoids

Los rankins se configuran como se esperaba, con una mezcla de nuevas entradas que van directas a lo más alto, y al mismo tiempo series nuevas que se esperaba estuvieran ahí, como Trizenon, de la que ya hablamos, de los creadores de Slayers, o Inuyasha, la versión anime del último manga de Rumiko Takahashi. Entramos más en profundidad y hablamos sobre una de las nuevas, Vandread. Vandread está basada, como cada vez es más habitual, en una serie de novelas publicadas en Japón llamadas Vandread 3, y en su desarrollo se ha tardado precisamente más de 3 años de intenso trabajo. La razón de ello es un nuevo tratamiento a la hora de escribir el guión, que otorga a los personajes un realismo y credibilidad nunca vistos. En el staff encontramos a gente como Etsutaka Kouno, que diseña los personajes y que posee en su currículum títulos como Pretty Sammy, la película de Nadesico o la última película de Ah! My Goddess. Takeshi Mori, director de la serie, lo ha sido también en Nadia: El Secreto del Agua Azul o Gun Smith Cats. Un elenco por tanto de muy alto nivel para una producción que desde

su nacimiento se ha colocado en los puestos más altos del rankin de visionado japonés. Los protagonistas son HibikiTokai y Dita Liebely. Se emite en el canal WowWow. Cowboy Bebop, como veis en la página anterior, vuelve. Se trata de la tan esperada película, que finalmente se ha anunciado para este año, y de la cual ya se están viendo, como podéis comprobar, las primeras imágenes. La cobertura que está recibiendo en Japón esta película se corresponde con el ansia de su espera, y ya se configura como una de las más importantes películas del 2001 en cuanto a anime se refiere. Si contamos con el mismo nivel en la serie, que seguro se verá superado en esta producción, podemos estar ante una obra maestra que no podemos perder.

Otra de las grandes triunfadoras, nuestro número 1, es Argentosoma, que podéis ver aquí abajo. Su argumento es el que sigue: Takt es un chico que se alista en una organización llamada Funeral que lucha contra los aliens, y cambia su nombre por el de Ryu Soma, tras un grave shock causado por un conflicto que causa la muerte del amor de su vida. A partir de ese momento, el objetivo de Takt es vengarse, razón por la cual es alistado por Mr.X en la organización Funeral. Su aspecto es siniestro, con la mitad de la cara tapando el resultado de aquel incidente en su cuerpo, y en su cabeza sólo cabe la venganza y la destrucción, a pesar de que a veces su verdadero yo intente salir a flote, sobre todo cuando está en presencia de Hattie, que se parece tanto a su perdida Maki... Sin embargo Soma es una máquina de matar, y para eso quiere vivir. En el staff nos encontramos a un poker cuyo resultado era lógico que llegara tan alto: Shuko Murase, el afamado diseñador de personajes de Gundam Wing o Gasaraki. Hiroshi Yamaguchi, el guionista de Evangelion o Gatekeepers. Kazuyoshi Katayama, director de Giant Robo y The Big O. Auguramos que esta serie va a dar mucho que hablar. Se emite por TV Tokyo.

Aquí a vuestra izquierda tenéis las primeras imágenes de For the Barrel, otra de las series que va a dar muchísimo que hablar. De momento se ha creado un estudio propio con el nombre de la serie.



Anime & Manga News

Barrel Works, para su realización. Está basada en las novelas de la misma colección obra del conocido Yoshiyuki Tomino, y se trata de un manga serializado en la revista Newtype. Como muchos habrán adivinado por el autor en que se basa, se trata de una nueva entrega del universo Gundam y, como curiosidad, que se publica en edición trilingüe, es decir, en Japonés, Inglés y Coreano.

Y justamente aquí abajo os presentamos imágenes de Avalon, la nueva película de Mamoru Oshii, el director de Ghost in the Shell, esta vez en imagen real o, bueno, realmente la película es un concepto muy personal del propio Oshii, que mezcla la imagen real con elementos creados por animación digital de una manera muy característico, con el sello conocido del director. Como él mismo dice "me preocupa cómo desarrollar mi trabajo, pero no si es en animación o imagen real". El estreno está previsto para principios de este año, y su argumento es más o menos como sigue: Avalon es un juego ilegal para gente joven. En él se puede experimentar la excitación de la muerte y la recompensa en una batalla virtual. La heroína de la historia es una solitaria luchadora de este juego, Ash. Un día se encuentra con su antigua pareja, y descubre que en el juego existe un nivel desconocido todavía. Un nivel en el que no hay garantía para volver al mundo real. Sin embargo, no puede evitar el intentar descubrir "Avalon" por sí misma. La película está rodada en Polonia, y seguro que va a dar que hablar. Como podéis ver en las imágenes, la verdad es que la película promete ser todo un bombazo. Hay gente que ya la ha denominado la Matrix japonesa.

Vamos ahora con algunas noticias más cortas. El 29 de Diciembre se emitió en Japón un programa especial con motivo del 20 aniversario de Gundam llamado G-Saviour. No se trataba de anime, pero era una retrospectiva con efectos especiales tipo película.

Se anuncia la cuarta película de Pokemon para el verano de 2001. Con el sobrenombre provisional de The Encounter which Exceeds Time, la fecha concreta de estreno es el 7 de Julio. Se dice que va a ser la última de las películas de Pokemon, y que cerrará toda la historia. Eso no significa que Nintendo no siga creando juegos sobre la serie, evidentemente.

Nishizaki Hirofumi, que fue el productor de Yamato, ha sido condenado a una sentencia de cinco años y seis meses en la cárcel por tenencia ilícita de armas (un rifle) y consumo de drogas. Su talento no lo eximió frente al jurado.

El estreno de la nueva película de Ah! Megamisama en Japón ha sido un todo un éxito. Habiendo llegado incluso a ser una semana la película de cine más vista en todo Japón, ha alcanzado un rankin total de la 9a película este año y la primera en animación. Todavía no se ha decidido cuando ni donde se producirá su estreno en el extranjero, pero las dos grandes candidatas son Corea y Estados Unidos.

Desde el día 16 del diciembre pasado, se esta emitiendo un trailer en los cines japoneses de la nueva película del Estudio Ghibli, "Sen to Chihiro".

Yukito Kishiro, creador de la popular serie de manga "Battle Angel Alita" (más conocida como Gunnm en Japon) publicada en España, anunció que va a publicar una secuela de la misma en la revista mensual japonesa Ultra Jump. El nuevo título podría ser "Gunnm: Last Order", y contará con un nuevo diseño de personajes.

Ryo Mizuno, uno de los creadores de la conocida "Record of Lodoss War", va a sacar una nueva serie llamada provisionalmente "Project Ga", a modo de space opera, un género que encanta a los japoneses. Promete estar plagado de chicas monas.

Por otro lado, Shoji Kawamori, conocido por su trabajo en Macross Plus, trabaja actualmente en dos series al mismo tiempo. Se trata de "Earth Defending Family", y "Earth Girl Ajuna". Como ya casi es habitual, la música estará compuesta por Yoko Kanno, toda una garantía.

Se confirma que Angelic Layer, uno de los mangas de Clamp que actualmente se publican, tendrá versión animada durante el año 2001.

Para terminar, un par de noticias de Jpop. El líder del grupo Raphael murió el 31 de noviembre pasado por sobredosis de tranquilizantes. Una gran perdida que mitificará el grupo y que se suma a la lista de "rebeldes del jpop" muertos en extrañas circunstancias. Por otro lado, el conocido grupo Luna Sea se separa definitivamente, lo cual ha causado gran revuelo entre los fans. Si a esto unimos los rumores de desaparición de Dué le Quartz, serían tres ya los grupos disueltos en menos de un mes...

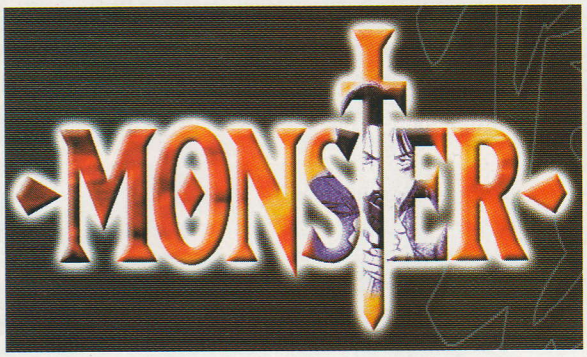
Anime & Manga Noticias

Novedades de Planeta DeAgostini Cómics para el 2001.

Durante el pasado Salón del Manga de Barcelona se confirmaron algunos de los lanzamientos para el 2001 por parte de Planeta. Entre ellos, por fín, Nausicäa, de Hayao Miyazaki (La Princesa Mononoke, Mi vecino Totoro). Tras 8 años de negociaciones con Japón, en los cuales se ha oído prácticamente de todo, una de las obras fetiches del manga japonés llega por fín a España, quien sabe si gracias a que ya se ha publicado en países cercanos como Francia. Saldrá serializado en seis tomos formato tankobon (tomo japonés). Ya sin confirmar, posibilidades de que se contínue Ranma ½ de Rumiko Takahashi, y también el posible lanzamiento del shojo "Hana Yori Dango", de Yoko Kamio, gracias al éxito que han tenido las obras de Yoshizumi Wataru.

Por otra parte, sin duda uno de los lanzamientos más comentados ha sido el de **Bronze**, de Minami Ozaki, por parte de **Glenat**. Se trata del primer lanzamiento de manga yaoi (manga homosexual) en España y se espera que, si tiene éxito, se continúe con el lanzamiento de Zetsuai 1989.

Durante el pasado 23 de Diciembre se celebró en la Farga de l'Hospitalet, en Barcelona, la **Japan Expo 2000**, un evento dedicado a la promoción de la cultura japonesa, que contó con muestras de cultura, artes marciales y gastronomí y durante la cual tendrá lugar el 2º Desafío a Japón, donde los estudiantes d japonés podrán mostrar sus cualidades e el idioma y ganar un viaje al soñado Japón.



Dentro del mundo de la fanedición, deci que se puede encontrar en las librerías dos muy buenos títulos. El primero, Kimagure Orange Road, de Izumi Matsumoto, en su continuación justo po donde cerró la editorial Norma su publicación en España. Para los que conozcan la edición de Maison Ikkoku, similar, pero con una calidad inferior de fotocopias. El otro título Monster, de Naoki Urasawa, uno de los mangas más vendidos en Japón durante los dos últimos años. Con un argumento genial e inquietante y un dibujo más que bueno, existe multitu de aficionados adoradores de este manga que se fanpublica ahora en español, con una buena calidad. Bue toque de atención a las editoriales.

AMERICA

USA

America's Bestselling Manga

Incluimos la lista de los cinco mángas más vendidos en Estados Unidos durante el mes de Octubre pasado:

1. Sailor Moon, número 25. De todos es conocida la adoración que sienten en los USA por nuestras guerreros favoritas.

2. Dark Angel: Phoenix Resurrection número 3. La apuesta de Kia Asamiya al editar para USA está funcionando. ¿Se animarán más autores japoneses?

3. Dragon Ball Z Parte 3 número 9. Hay cosas que son universales...

4. Oh! My Goddess: Queen Sayoko número 2. Belldandy y compañía siempre han tenido gran aceptanción en los EEUU.

5. Dragon Ball Z Parte 3 número 5. Pues eso, más de lo mismo... Y es que el fenómeno Dragon Ball ha calado fuerte en USA, pero no tanto como Gundam Wing, la serie de moda en la actualidad para el verdadero aficionado.

America's Bestselling Anime

Asímismo os mostramos los cinco anime más vendidos en USA. Es, sin duda, la mejor forma de tomarle el pulso al gusto del público del otro lado del Atlántico.

1. Transformers The Movie DVD. Los Transformers elevados a la enésima potencia en guión y dibujo. Un mito para muchos jóvenes americanos.

2. Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight DVD Collection. Como no podría ser de otra forma. Un pack con todo ROTLW y además con la calidad del DVD. Algo que no puede faltar a ningún otaku que se precie...

3. Transformers Vol. 10-12 3-Pack. Pack de 3 cintas con más añoranza de juventud.

4. Vampire Hunter D DVD. Otra joya, o un must-to-get que dicen ellos. De lo mejor.

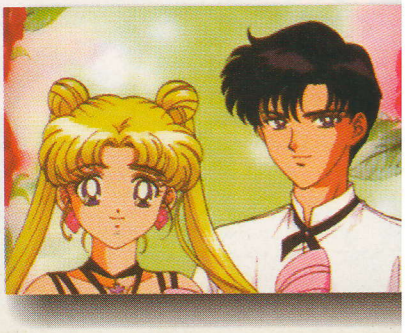
5. Ranma ½ Martial Mayhem Vol 12. El otro gran mito del anime americano que nos quedaba, aunque ya se encuentra bastante apagado: Ranma ½.

EUROPA

ITALIA

Del 13 de Enero al 21 se está celebrando en la ciudad italiana de Ancona el "Giocancona", un salón sobre cómics, videojuegos y rol. Organiza la comunidad de Ancona y el Circulo Cultural HP Lovecraft de Italia, y se desarrollará en más de 3000 m2 alojados en el Lazzaretto de la ciudad. Entre otras cosas, contará con ludoteca con más de 250 juegos diferentes, juegos en vivo, rol y multimedia, siete zonas de muestras de dibujantes italianos, etc.

Si pasas por Italia es una ocasión que no te debes perder. Además, la entrad es gratuita. Más información en internet: http://www.comune.ancone.it/



HENTAI
Publicación para adultos
...IA A ENSEÑARTE
Número 8
975 ptas. 5.86 €
Leone Frollo
Seraphic Feathe
CD y Póster Doble de regalo
HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVIA A ENSEÑARTE
número 8
Imágenes:
Curvifilia
Póbere Púbere
Indefenxion
En braguitas
Mai Asoh
Rina Sawaguchi
Videos:
Jabón de Japón
La esclava de minelva 2
Parade Parade
Noches de Luna
SIN VIRUS
NORTON ANTIVIRUS
NO TE RESISTAS.
DÉJATE ATRAPAR.

GATE KEEPERS

Estamos en 1969, y Japón se encuentra en la mitad de un gran boom económico. Sin embargo, eso no significa que todo vaya bien. Unos seres misteriosos, llamados "invasores", se están infiltrando entre la población japonesa de una manera alarmante. La Organización para la Defensa de la Tierra AEGIS, posee, para combatir a los invasores, un arma secreta: Ikusawa Ruriko, una chica de instituto que puede abrir la puerta dimensional a otro mundo y recoger de allí devastadores poderes sobrenaturales. Un día, en un entrenamiento rutinario, los sensores de AEGIS detectan una enorme fuente de "Gate Power" en su area: Ukia Shun, un chico normal que desconoce por completo su increíble poder...

LA SERIE

GateKeepers es una de las series estrella de esta temporada en Japón. A caballo entre el número uno semana sí y semana no, Kadokawa repite éxito con esta serie, después de Nadesico. Y para ello la compañía repite gran parte del staff: D.R. Movie, el estudio J.C. Staff, y como novedad, el tan de moda estos últimos años Studio Gonzo, que se encarga de toda la parte de acción y animación por ordenador.

La serie, de 24 capítulos, se emite por el canal de pago por satélite WowWow, que tanto ha hecho por la animación en Japón desde su creación, y no se descarta su continuación en una serie de OVAs para el próximo año, y quizás una película.

LA ANIMACION

La calidad de la animación 2D es sencillamente maravillosa. Una de dos, o la serie tiene un montón de gente trabajando en ella, o simplemente se trata de los mejores trabajos en animación para televisión visto en los últimos años. Acción fluida, fundidos, brillos, y un montón de escenas de acción desarrolladas con una animación al más alto nivel hacen todo un placer ver la serie. El diseño de personajes, que denotan claramente el estilo de su creador, Keiji Gotoh, el mismo que en Nadesico, es precioso y muy realista, dotando a los personajes de esa chispa de vida que a veces se echa tanto de menos, y que suele ser uno de los factores más importantes a la hora de dotar de carisma a un personaje de anime.

Algo que contribuye mucho al éxito de este anime, aparte de todo lo contado anteriormente, es el argumento, que aparte de estar muy bien desarrollado, y poseer las dosis de comedia, misterio, acción, interrelación entre personajes, se sitúa en el pasado reciente, en 1969, una época buscada especialmente por los creadores de la serie por el gran significado que tiene para todos los aficionados a la ciencia ficción, ya que

"Adolescentes defendiendo a la Tierra de los invasores extraterrestres"

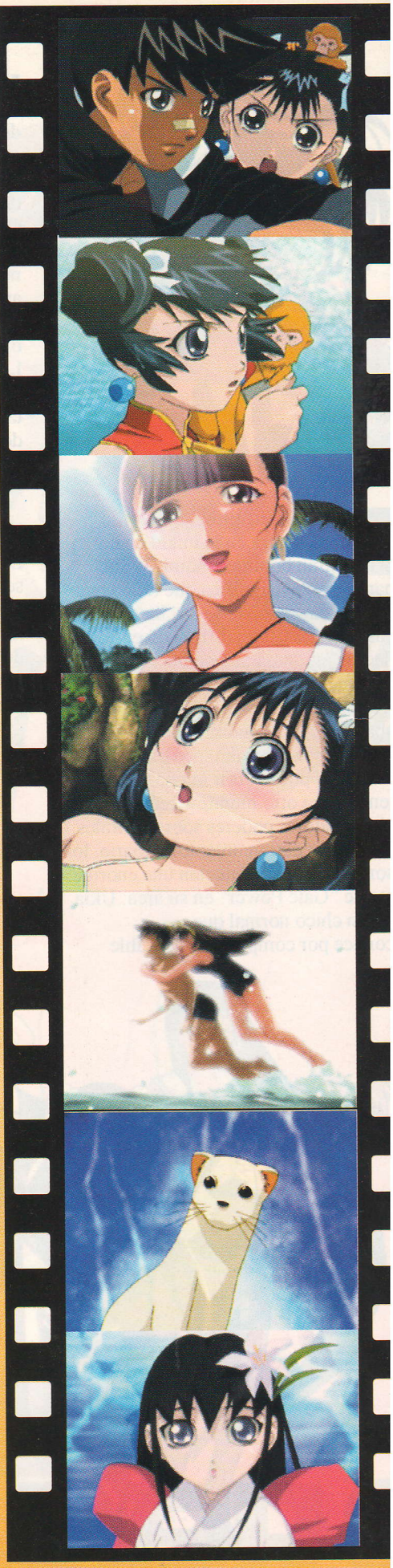
fue el momento de mayor esplendor de este género… Aunque antes de seguir aburriéndote con más datos, mejor os amplío el argumento con el que he introducido el artículo…

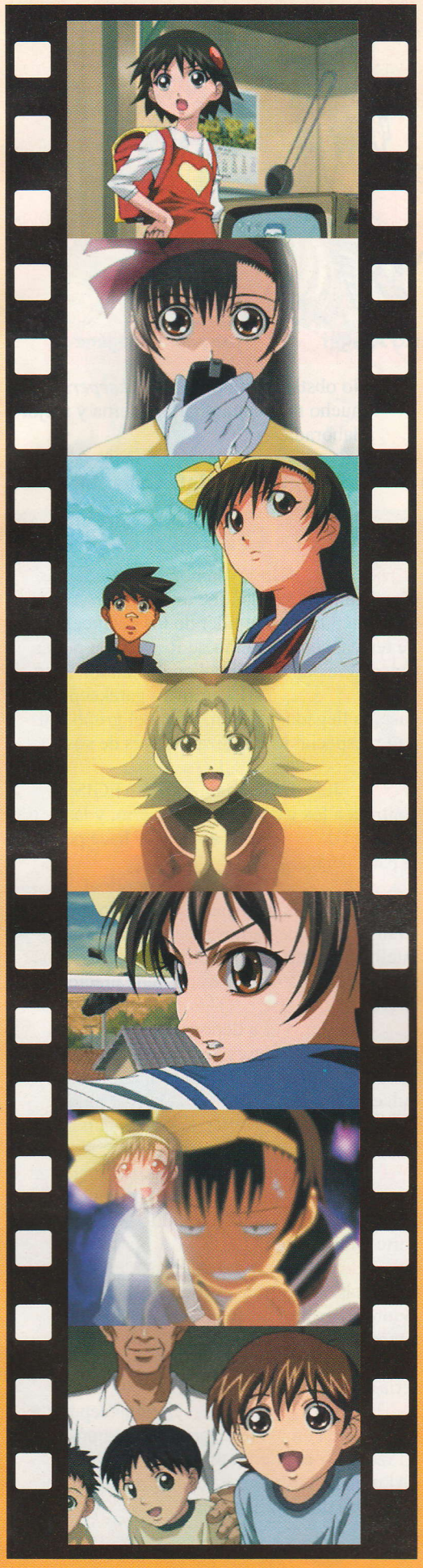
EL ARGUMENTO

La serie se centra en un grupo de adolescentes que poseen una serie de habilidades sobrenaturales y únicas, que son reclutados para proteger Japón de los "invasores" extraterrestres, aún no

identificados, cuyos objetivos se desconocen. En el momento que se detecta el "Gate Power" al que antes aludíamos, Ruriko es la única componente del grupo "GateKeepers" al servicio de AEGIS. Esta organización oculta del gobierno tiene como único objetivo combatir a los invasores. Sin embargo, la policía y el ejército están al tanto de su existencia, teniendo como deber apoyarlos y obedecerlos.

Shun Ukiya, un joven normal que vive con su hermana y su madre, típico protagonista de serie de anime, totalmente ajeno a que el AEGIS va a su encuentro. Un día, de repente, todo empieza a parecer bastante raro a su alrededor. En su barrio comienzan a aparecer unos extraños personajes ataviados con traje, sombrero, maletín y gafas de sol… En realidad son soldados "invasores" que se están infiltrando entre la población sustituyendo sus cuerpos, bajo el mando de un jefe de grupo, que se distingue del resto por la tonalidad rojiza de su atuendo. Son peligrosos, ya que van equipados de armas de plasma… AEGIS también lo descubre, y manda a Ruriko, junto a un grupo de soldados, a detenerlos con sus poderes. Ruriko canaliza su poder a través de un arco y sus flechas, devastadoras, y cuya punta está modificada con un canalizador del poder paranormal de Ruriko para hacerlas tan eficaces. Cuando ella llega y empieza a luchar contra los invasores, Shun se encuentra con la escena. Son muchos, y al ver en peligro a Ruriko, se entromete en el combate, descubriendo entonces su poder oculto, poder que ni siquiera él mismo conocía y que AEGIS buscaba. De hecho, el objetivo principal de esta incursión para AEGIS era el reclutamiento de Shun.





Así, Ruriko con su arco y Shun con su booken, ya que practica el kendo, dan buena cuenta de los invasores, incluso cuando todos se unen en un solo ser monstruoso… Sus ojos tienen el brillo especial de los "GateKeepers" cuando entran en acción.

Tras el combate, Ruriko no está muy feliz, ya que ve amenazado su carácter de líder de los "GateKeepers" por una persona que, por otra parte, no cree capacitada para ello, aunque es todo carisma. Shun abandona su casa para formar parte de AEGIS, convirtiéndose sus instalaciones, sitas en una base subterránea justo debajo

de su instituto, en su nuevo hogar. Un instituto donde estudian todos los "GateKeepers" y que sirve casi de tapadera (nunca mejor dicho, AEGIS está debajo) de la organización.

Posteriormente, mientras siguen luchando contra los invasores, nuevos "GateKeepers" son descubiertos, y se van uniendo al grupo. Reiko Asagiri es la tercera. Pianista reconocida, tiene la extraña capacidad de turbar gravemente a los invasores con su música. Se destapa en uno de sus conciertos, al que asisten Ruriko y Shun, y donde se produce un ataque de los "invasores". Luego está Megami, sin poderes, pero un genio total en mecánica; Ban, el típico camorrilla japonés, que tampoco es GateKeeper pero sin embargo es de los más valientes (y que curiosamente está enamorado de Ruriko).

También está Kaoru, capaz de levantar autobuses con su fuerza extrema. Al principio no se lleva demasiado bien con ninguno de los "GateKeepers", pero un ataque de los "invasores" le hace entender su misión como nueva en el equipo.

A pesar de que cada vez son más, y más poderosos, todavía sigue latente la rivalidad interna y la discusión sobre el tema del liderazgo. Por ello, AEGIS decide enviarlos a una cabaña alejada sin ningún recurso, para que ellos mismos se busquen la vida, y poder definir así al líder del grupo, que termina siendo Shun.

Cuando parece que todo empieza a ir mejor, ya que los "GateKeepers" cada vez tienen menos dificultad para vencer a los invasores, aparece otro de los "grandes" de la serie. Un nuevo "GateKeeper" que, esta vez, no está en AEGIS, sino en el bando contrario. Sin embargo, su concepto de la justicia está ampliamente arraigado en su interior, lo que hace plantearse muchas cosas al grupo. Este nuevo "GateKeeper" intentará convencer a Shun y a Ruriko para que se le unan, y en la historia empiezan a surgir los temibles dilemas sobre buenos que no son tan buenos, y malos que solo lo parecen…

FUTURO

En la actualidad se están uniendo nuevos "GateKeepers" de otros países para luchar contra los "invasores", cuyo jefe también acaba de aparecer en la serie. Se acerca el desenlace, donde se desvelarán todas las razones y misterios de la serie… Lo que no indica que *GateKeepers* no pueda continuar, porque una cosa es que se conozcan los objetivos y las razones, y otra que todos estén de acuerdo con ellas…

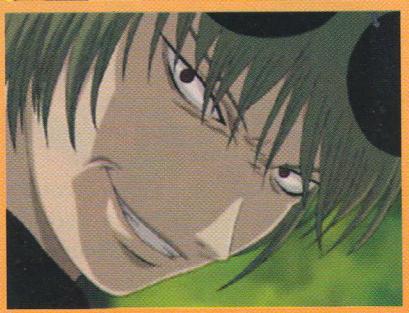
JUICIO

Gatekeepers es difícil de juzgar. Es difícil decir si lo que estamos viendo es una comedia, o una serie de pura acción, ya que las dos cosas se mezclan en su justa medida, aunque a veces no supongan los contenidos más compatibles. Las situaciones, en ocasiones, son ridículas e incluso bizarras, y al mismo tiempo, el diálogo parece ser de lo más serio y coherente, lo que hace que no nos distraigamos del objetivo básico de la serie, es decir, la acción, aunque muy a menudo nos arranque la sonrisa de la boca…

Gatekeepers es una de las series con mayor calidad que hemos visto últimamente, y eso es algo que en Japón no está pasando desapercibido… Esperemos que para las compañías editoras en España y Latinoamérica tampoco lo sea, y podamos disfrutarla en breve. Sin duda, merece la pena.

REFERENCIAS

En ocasiones, las situaciones, temáticas, e incluso personajes, recuerdan a Kishin Heidan, de Pioneer, editada en video en España.

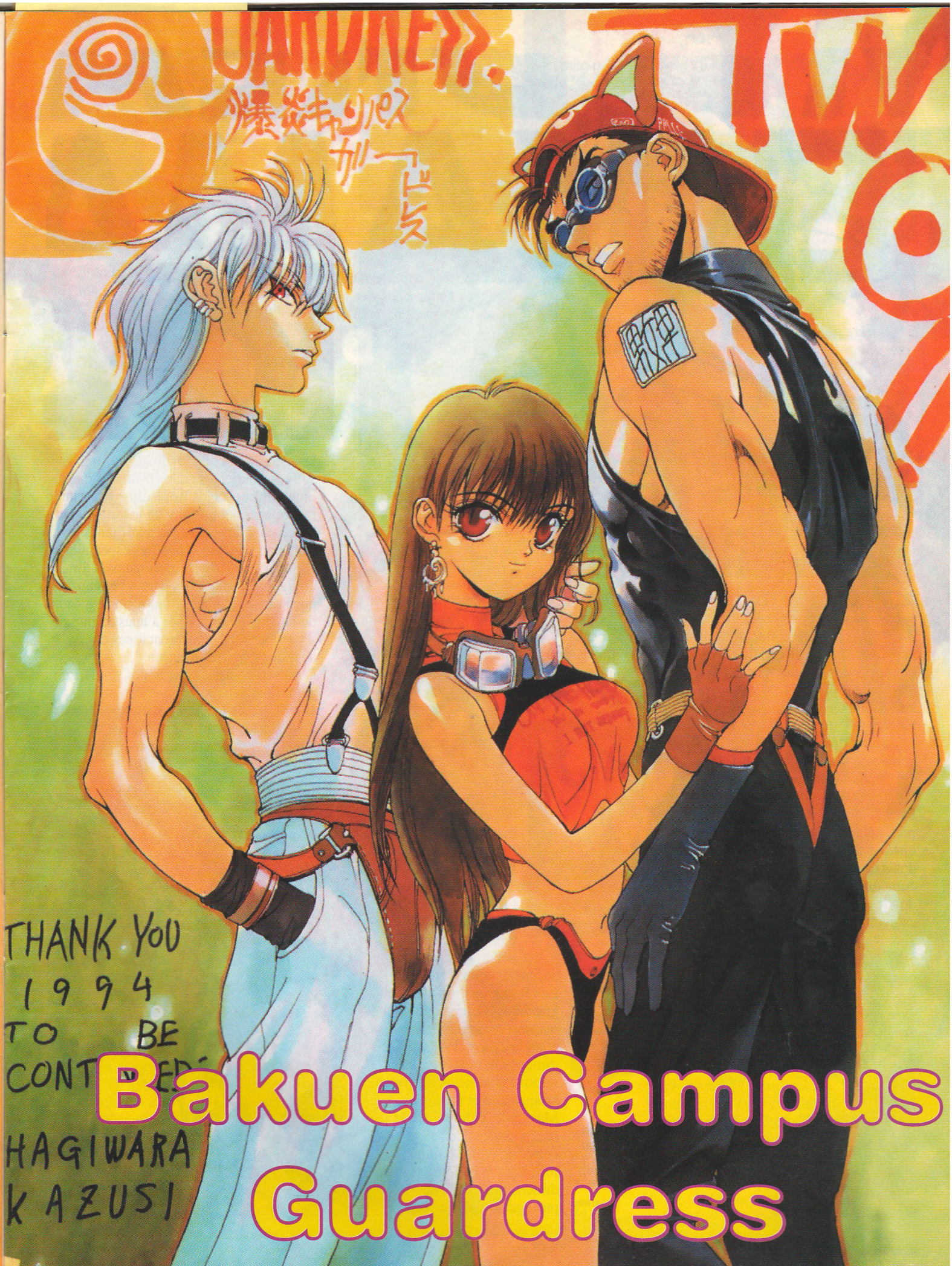


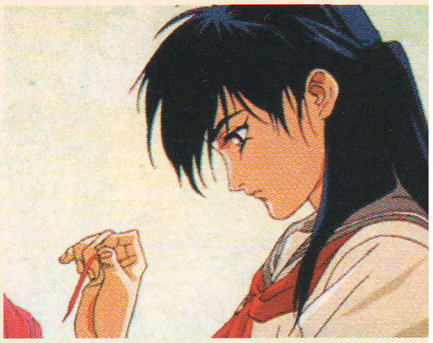
No obstante, sin duda, *Gatekeepers* es mucho más comercial, moderna y mejo elaborada.

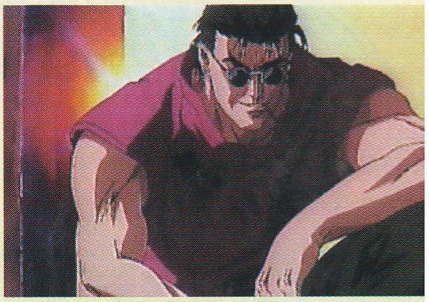
Rafa Gallardo

PERSONAJES:

· **Shun Ukiya:** Un jóven normal, estudiante, practicante de kendo, que termina convirtiéndose en el lider de los gatekeepers. Se termina enamorando de Ruriko. Su poder especial reside en su booken de kendo.
· **Ruriko Ikusawa:** La primera gatekeeper y hasta la llegada de Shun, líder del grupo. Su poder especial lo canaliza a través de sus flechas.
· **Shirei:** Jefe de la organización AEGIS, controla a los gatekeepers. Es serio, y la juventud de sus chicos a veces le hace perde la paciencia…
· **Reiko Asagiri:** La considerada por el público japonés más guapa del grupo, es alg lenta y, para que vamos a negarlo, poco inteligente. Pero su capacidad de turbar con su música a los invasores no tiene precio par el grupo.
· **Kaoru Konoe:** La deportista del grupo es capaz con sus poderes de levantar un trozo d carretera o un autobús. Le encantan los dulces.
· **Ban:** No es Gatekeeper, aunque es un hach peleando a mano limpia.
· **Fei Feiring:** Esta chica china es la mejor e artes marciales. Posee el control de fuego, y la acompaña un pequeño monito que forma parte también del AEGIS.
· **Megami:** El otro no-gatekeeper, experto en maquinas. Construye el coche, el autobus y avion del grupo. Se enamora de Kaoru, aunque no es correspondido.
· **Megumi Kurogane:** Otra gatekeeper, muy seria. Siempre está leyendo.
· **Reiji Kageyama (Kage):** El gatekeeper qu está aliado con los invasores. Sus propósitos y razones son todo un misterio.
· Akuma Hakushaku: El extraterrestre lider del grupo de los invasores.

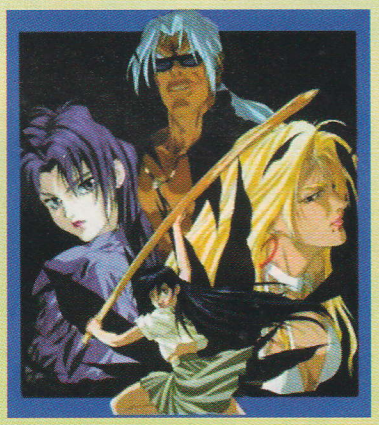

GUARDRESS
爆炎キャンパス
ガードレス
TWO
THANK YOU
1994
TO BE
CONTINUED
HAGIWARA
KAZUSI
Bakuen Campus
Guardress





Creada por Akahori Satoru y Kazushi Hagiwara, nos encontramos ante una colección de 4 ovas con un diseño de personajes bueno, unas secuencias de acción magníficas, una animación en la linea Hagiwara y una frescura propia de los personajes femeninos del dibujante de Bastard.

Dice el autor que pretendía crear una historia divertida, con dosis de acción y comedia por igual y donde el protagonismo estuviera a la misma altura en el terreno femenino como en el masculino, y desde luego, lo consiguió.



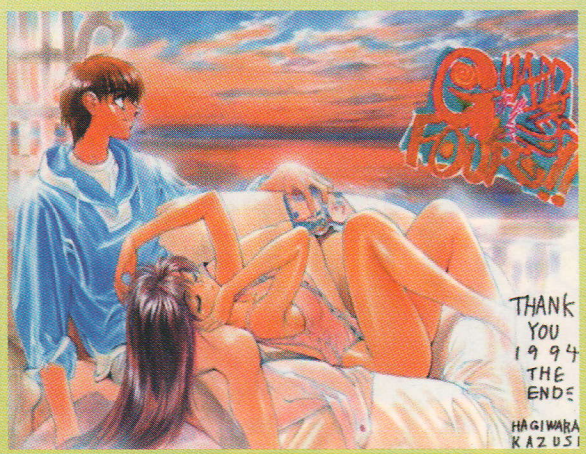
La historia nos cuenta como hace 30.000 años, la dimensión conocida como el mundo oscuro trató de invadir el nuestro. Sin embargo los invasores fueron derrotados y tuvieron que regresar a su mundo a través de la puerta dimensional por la que habían venido. Estos invasores fueron conocidos como los "Remnants" (vestigios, o restos). Casi creo que es mejor utilizar la palabra inglesa que suena bastante bien.

Los Remnants son guerreros oscuros que querían nuestro mundo y cuando el portal dimensional se cerró desde nuestro lado, ellos quedaron atrapado en el otro.

Más tarde, el lugar donde habían aparecido se convirtió en un Campus, rodeando la puerta dimensional, a fin de proteger al mundo. Todos los estudiantes que viven en el Camp son descendientes de los primeros qu lucharon contra los Remnants, y por protectores del portal y de la humani Son conocidos como los guardianes cada uno tiene unos poderes especial Ahora, el líder de los Remnants, Kiji Touta, ha despertado y busca vengan por lo sucedido hace 30.000 años, a de lo cual quiere volver a nuestro mu y encontrar las reencarnaciones de aquellos que le derrotaron.

Los protagonistas principales son Ha y Takumi.

HAZUMI es la guardián más poder de todos los guardianes. Protege a Takumi y está enamorada de el, pero



mujer muy sexy que utiliza su pelo para atacar, **LORD MC. COY**, todo lo contrario a los anteriores en cuanto a físico, feo, musculoso, siempre vestido de negro, **MICHAEL YAMADA** que lucha con vinos y rosas, el típico personaje que parece del otro lado, y **MURASAKI**, una mujer guapísima e inteligente de ojos y cabellos púrpura que utiliza una niebla que congela todo lo que toca.

es como su hermano y nada más. En realidad es la reencarnación del guardián de Kairei, el que venció a los Remnants. Maneja una espada llamada Masamune que puede invocar y manejar a voluntad. **TAKUMI** es la reencarnación de Kairei, quién hace 30.000 años se mató a si mismo como sacrificio para sellar la puerta, por tanto, en el presente, Takumi

Conociendo un poco a los personajes, y sabiendo lo que es la base de la historia, el argumento está bastante claro:
El Campus con su puerta dimensional está construido, los guardianes viven allí para proteger al mundo y evitar que los guerreros oscuros vuelvan a penetrar en el, los guerreros , osea, los Remnants buscan venganza y quieren la aniquilación de los humanos, así que sin que los guardianes puedan evitarlo, el primer Remnant, en concreto Mc.Coy cruza la frontera y comienza la batalla. A lo largo de los cuatro ovas se suceden peleas una detrás de otra como si de un

es la clave de todo y la llave del portal, es quien controla la puerta entre nuestro mundo y el de ellos. por supuesto, está siempre bajo la protección de Hazumi. Además, están ayudados por **TENKUU**, líder de los guardianes y superintendente del Campus, **CHIRYUU**, una especie de androide obsesionado por Hazumi y un tanto pervertido, **YASHIRO**, que maneja una especie de yo-yo sujeto a un palo del que sale una espada, **AOBA**, que maneja un bastón y está loquita por Takumi con quien es muy posesiva, **YASUO HONDA** cuya arma es un sai, **JINNO KASUMI**, madre de Hazumi que ataca con comidas a estilo oriental, y **YUNKA** un compañero de clase de Hazumi.
Por el contrario, el principal protagonista de los Remnants es KIJIMA TOUTA, un hombre muy poderoso, frío y calculador que parece arrastrar un extraño pasado. Kijima, se rodea de **Lady AOI** una

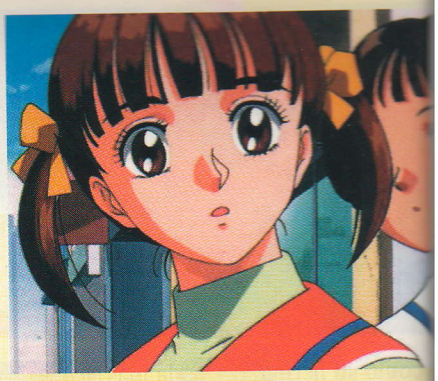
videojuego de lucha se tratase, todo entremezclado con algo de humor, y algún que otro sueño premonitorio. Además, la relación entre los dos protagonistas principales se hace cada vez más fuerte y a pesar de las intromisiones de Aoba, las cosas terminarán como deben terminar.
por lo demás, el mundo oscuro va ganando terreno, la gente se va convirtiendo en monstruos.., todo parece a su favor... pero ¿que hay del pasado del líder de los Remnants? ¿Podría sacrificarse Takumi como antaño lo hizo el líder de los guardianes? o ¿es posible que humanos y Remnants puedan convivir evitando estas batallas?
El destino del mundo está en manos de los guardianes, pero a pesar de como están las cosas...está en buenas manos.

Deidre

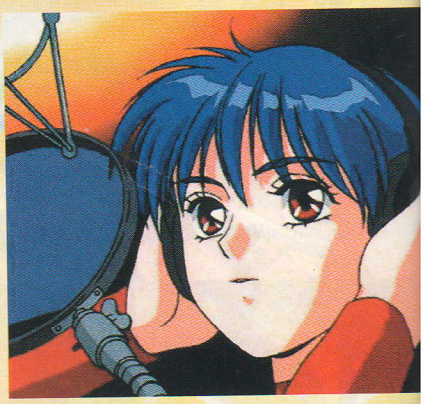
MAHOU NO STAGE Fancy Lala

Qué mayor contradicción que derrocar la que era la mejor serie de Magical Idol Singers, Creamy Mamy, con la serie que celebraba su aniversario: Magical Stage Fancy Lala...

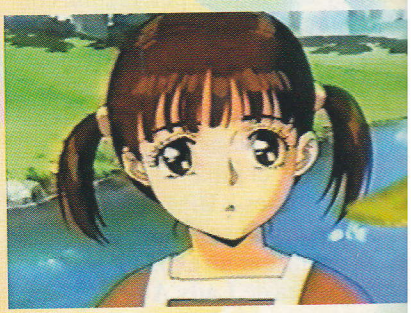
Fancy Lala nos adentra en la vida de una niña de nueve años de edad llamada Miho Shinohara. Una niña con una infancia normal, con amigos normales y con una familia normal. En el primer episodio nos encontramos con que despierta tras un sueño que ha transportado a su familia y a ella misma a tiempos prehistóricos. Todo iba bien hasta que dos gigantescos dinosaurios atacan el pueblo donde la familia vivía… Se levanta y se prepara para un día más de colegio. Su madre, Mamiko, productora de televisión, comprueba mientras habla de negocios por teléfono que Miho está preparada para salir e ir al colegio. Mientras, su hermana mayor, Chisa, se prepara concienzudamente para lo que va a ser su

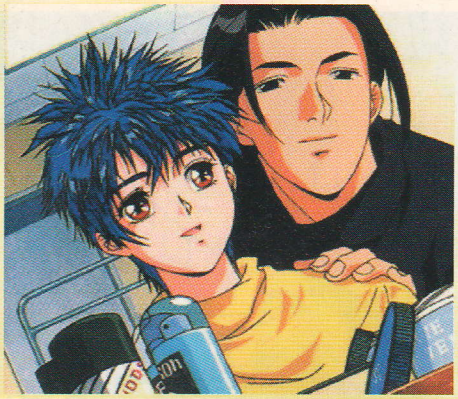


primer día de instituto. El Padre de Mih Youichirou, es paleontólogo de profesi razón probable de que ella haya tenido ese sueño durante la noche…
Mientras Miho se dirige hacia el colegi se encuentra con Taro Yoshida, su compañero de clase y vecino. Él intenta mantener algo de conversación mientra caminan, pero no tiene demasiado éxito ya que la atención de Miho está centrad en dos misteriosos personajes que parecen seguirles a distancia. Sin embargo, llegan al colegio y las figuras desaparecen.

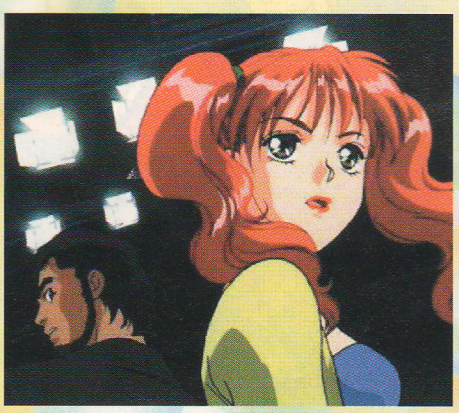


A Miho le encanta dibujar, y suele hac caricaturas a sus compañeros de clase para romper el hielo con ellos. Cuando finalmente le toca el turno de hacer el suyo propio, se encuentra dibujándose sí misma como una chica tímida y callada, lo opuesto a lo que realmente quisiera ser.
Como Miho se siente un poco deprimi tras esto, decide ir al salir de clase a su tienda de dibujo favorita para comprar algo de material para su proyecto personal: el manga de Fancy Lala, una





Idol Singer que es popular, preciosa y va a la última. Mientras está en la tienda, se encuentra con un par de dinosaurios que parecen de peluche, pero a pesar de que

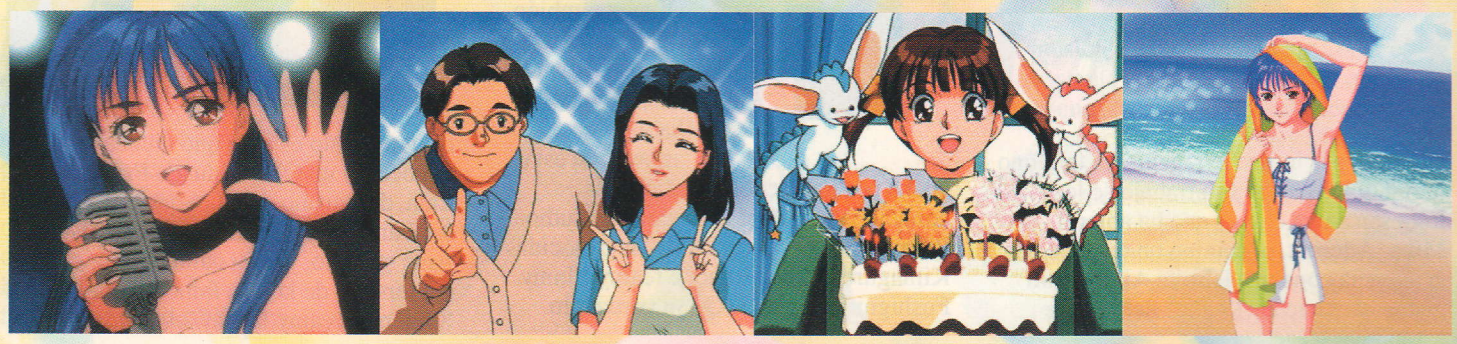


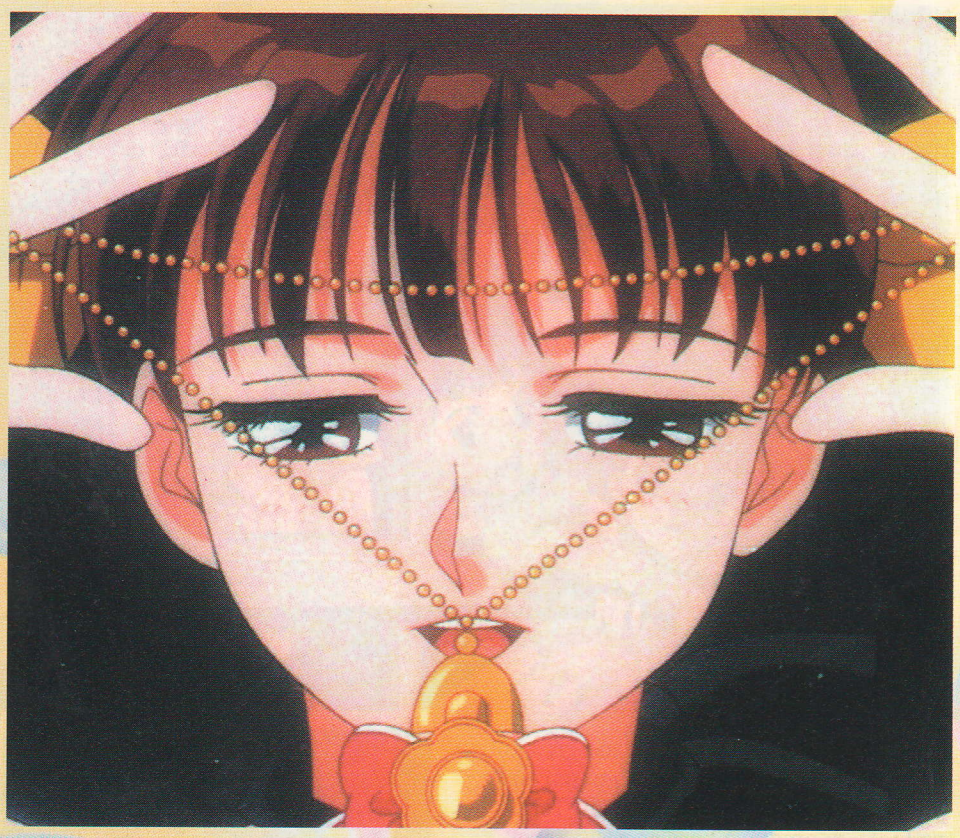
le gustan mucho, decide no comprarlos. Sin embargo, cuando sale de la tienda con lo que ha comprado, descubre que tiene los dos dinosaurios en la bolsa. El dependiente la para, creyendo que Miho quiere robarlos, pero en ese momento aparece un hombre que se hace llamar Mr. Fushigi (Sr. Misterio), y que rescata a la chica de situación tan comprometida, pagándole los peluches. Tras esto desaparece, y Miho decide volver a casa. En su habitación descubre que los dos dinosaurios están vivos y que sus nombres son Pigu y Mogu. Ambos le regalan un cuaderno y un lápiz mágico, y le revelan que puede dibujar lo que quiera en el cuaderno y después decir Dabu Dabu. Miho dibuja un vestido precioso, y al pronunciar las palabras, éste se vuelve real. Mientras le dura la sorpresa, intenta

ponérselo, pero le está demasiado grande, por lo que los dinosaurios le sugieren que pronuncie las siguientes palabras: "Toki no kioku ni omoi wo komete, ima, Fancy Lala ni karei naru seichou" (Llevando mis pensamientos hasta la memoria del

tiempo, hazme crecer espléndidamente ahora como Fancy Lala). En ese momento, Miho se transforma en su personaje de manga, Fancy Lala, de 15 años. Aquí comienza toda la historia, con Miho viviendo una doble vida como

Fancy Lala, una idol singer. Posteriormente, Miho intenta utilizar sus nuevos poderes mágicos. Sueña con que la descubran como una popular idol singer que todo el mundo admire… Mientras, en Lyrical Productions, una agencia de modelos y idols, el presidente tiene problemas ya que la modelo que debía realizar una sesión de fotos para la tarde está indispuesta. Así que presiona a su equipo para que encuentren a alguien que pueda reemplazar a la modelo, y estos se van a un típico parque de Tokyo donde suelen actuar y frecuentar todos aquellos que quieren darse a conocer. Cuando todos están bloqueados, Miho

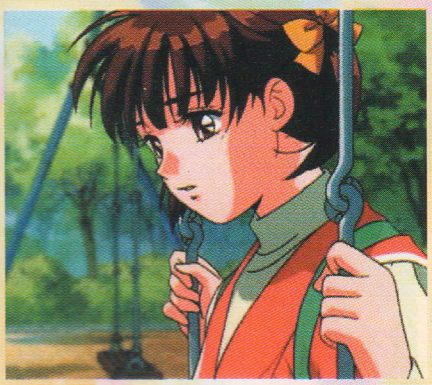




con forma de Fancy Lala se cruza con ellos y automáticamente, para su sorpresa, es contratada. Así Fancy Lala hace su debut en la escena de la moda… Su salto a la canción ya sólo es cuestión de tiempo… Aunque los problemas ya empiezan a aparecer. Evidentemente no puede dar su nombre real a la agencia, tampoco su dirección, o su número de teléfono, por lo que le regalan un teléfono móvil, y los pagos a su trabajo se los ingresan a una cuenta que ha abierto Miho. Además, el camino no es llano. En la agencia conoce a Hiroya Aikawa, un guapo cantante de 19 años del cual se enamora totalmente, y a su rival como adulta, Yumeno Miki, de 17 años… Además, mientras es niña debe soportar miles de preguntas sobre como una niña de su edad puede tener un teléfono móvil que además suena en los momentos más inoportunos, o que siempre debe encontrar lugares solitarios donde poder transformarse sin que nadie la vea, o tener que soportar a los dos dinosaurios, que más que ayudarla, como suele ser habitual en estos casos, no hacen más que meterla en más líos…

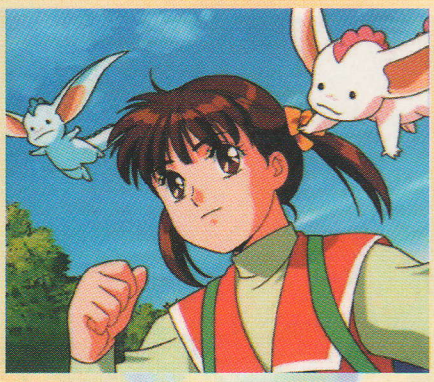
Fancy Lala es, principalmente, una serie de animación de 26 episodios, aunque también tiene versión manga, de la que después hablaremos. La animación está hecha por uno de los estudios más conocidos y míticos de Japón, el Studio Pierrot, autor entre otros de las conocidas Kimagure Orange Road, Creamy Mamy, Fushigui Yuugi o GTO. Su verdadero origen, y esto es algo que mucha gen conoce, es un OVA llamado Fashion Lala, del mismo estudio, que es muy similar en estilo y diseño de personaj Ante su éxito, y para conmemorar el aniversario de la más famosa serie de Singers, Creamy Mamy, el estudio

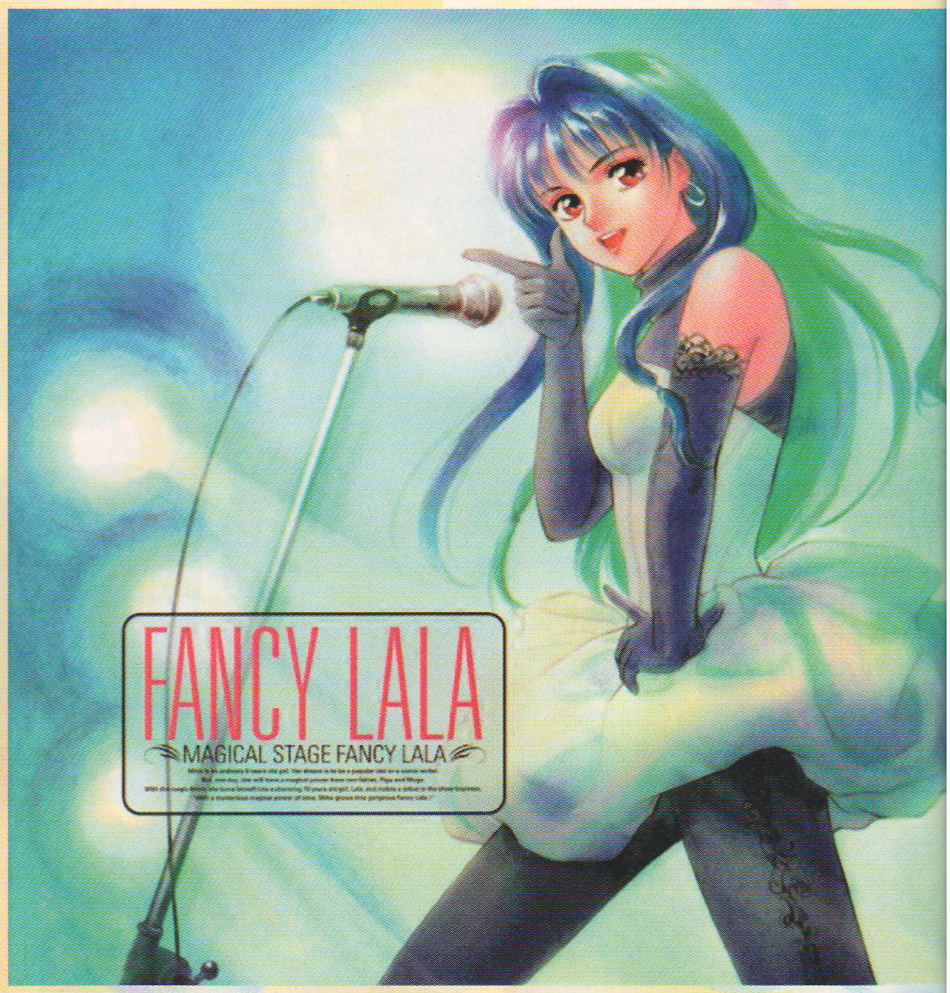
decidió realizar una serie entera sobre el OVA. Para el diseño de personajes tomaron, como ya hicieron en su momento para KOR (Johny y sus amigos) y Creamy Mamy, a Akemi Takada, una de las más prestigiosas ilustradoras japonesas, y que siempre ha dotado de su sello propio a este tipo de producciones. El resultado está a la vista, habiéndose adaptado por completo a la evolución de



Takada como ilustradora, con efectividad, claridad, otorgando a los personajes la personalidad y vida necesarias. Dichos personajes están muy bien definidos psíquicamente, y mucho más desarrollados de lo habitual en una serie de este tipo, como por ejemplo, Hime Chan no Ribbon, o Card Captor Sakura. Otra cosa que es de destacar es la magnífica tensión que se ha logrado transmitir en el hecho de que Miho lleve dos vidas y la posibilidad de que la descubran. Evidentemente, no hay "malos" en esta serie, sólo comedia y problemas que se pueden llegar a convertir en ocasiones en algo dramático. Esto hace de la historia de Fancy Lala algo fácilmente moldeable para el guionista, sin perder en ningún momento el realismo y aportando, sin duda, mucha más profundidad en los personajes y sentimiento de identificación con el telespectador. Esta es una de las ideas más explotadas en la serie, ya que Miho no es la típica chica que no quiere ser esa ídolo que puede ser, sino todo lo contrario, Miho, como tantas chicas japonesas, sueña con ser famosa y ser un auténtico ídolo de la canción, dibuja un manga donde la protagonista lo es, y ahora, de forma sorprendente, puede convertirse en ello, algo que ella no rechaza para nada, a pesar de todos los contratiempos que le puede ocasionar.

El dibujo es bastante bueno, especialmente para lo que se lleva en las series de Magical Girls, y la música, algo que no puede faltar, es bastante tolerable, a pesar de que el opening es insidiosamente repetitivo. Aunque, sobre todas las cosas, se trata de una COMEDIA, y además, muy divertida. Pero no se trata de un humor simple o infantil. El hecho de que la mitad del tiempo Miho viva en el mundo de los adultos como Fancy Lala, hace que el humor de la serie no





se pueda orientar hacia el infantil. Tampoco nos encontramos en Fancy Lala ningún Gran Demonio al que combatir, ni la típica y obligatoria transformación de cinco minutos de duración en el personaje adulto. Después de los primeros episodios, la transformación mágica ni siquiera se ve, ya que no es lo importante, deja paso a lo que ocurre después, a las relaciones y situaciones de los personajes.

A las chicas también os encantará el hecho de que en la serie aparecen muchísimos chicos guapísimos que harán que Miho… ¿o Lala? se enamoren constantemente. Y ojo, porque los chicos son realmente guapos.

La versión manga, realizada por **Rurika Kasuga**, se publicó en Japón en la línea Ribon Mascot Comics. De momento se han publicado tres tomos, pero la serie no se ha cerrado todavía. En contra de lo que se podía esperar, el manga no es muy parecido al anime. En dibujo es

totalmente shojo, casi hasta la saciedad. Aparte, la historia no es lineal respecto a la del anime, es mucho más específica y, por lo tanto, se alarga más, aparte de contener situaciones diferentes, más adaptadas al público potencial al que va dirigido, de una edad un poco inferior.

Si os interesa más profundamente la música, os diría que lo mejor que podéis buscar es el Best Selection CD. Es un set con dos CDs. El primero tiene todas las canciones vocales de la serie, y el segundo tiene las BGM y las versiones karaoke de las vocales. Bastante bueno, y no tan difícil de conseguir.

Finalmente es posible que en el momento en que leas estas líneas l serie ya se esté emitiendo por televisi en España. Si no es así, te lo adelanto caso contrario, te recomiendo fervorosamente que le des una oportunidad. No te dejes llevar por lo falsos criterios de que ese tipo de seri es para niños. En el caso de ***Fancy L*** no es así. Se trata de una muy buena serie, con personajes coherentes y carismáticos, buen dibujo, buena mús situaciones divertidas y una pequeña dosis de "culebrón" tan buena que ha que no te despegues de la serie en cu la veas. Y además, con diseños de Ak Takada… ¿Qué más se puede pedir?

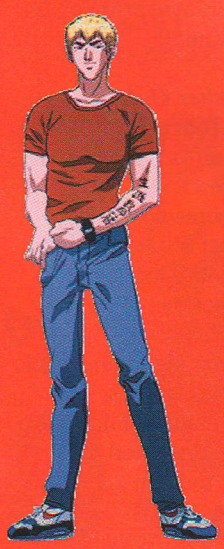
Rafael Gallardo

GTO

Great teacher Onizuka

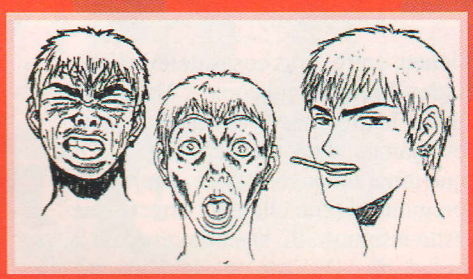
Como un gamberro juvenil puede expiar sus culpas y convertirse en lo que más detestaba

Hola. Soy Eikichi Onizuka, un joven de 22 años que todavía no ha descubierto cual es su lugar en el mundo. Encantado de conocerte.



¿Quieres saber más de mí?. Bien. Mi palabra favorita es "genial" (Great!, de ahí la primera palabra del título de este manga). ¿Más cosas? Te contaré mi historia. Llevo seis años en Tokyo, estudiando una carrera que ya he terminado e intentando buscar algo que me hiciera alcanzar mis sueños, o al menos, encontrarlos. Ocupaba mi tiempo en varios trabajos parciales, salir con mis amigotes y visitar un club de Karate donde me consideraban (y consideran) casi una estrella…

Recuerdo cuando llegué a Tokyo. Yo, un punk cualquiera, como otros tantos, que quería convertirse en un gran tío. Pero pronto me dí cuenta de que no lo conseguiría si no cambiaba de conducta… Ese día me acuerdo que me dedicaba a una de mis preocupaciones favoritas: subirles la falda a las chicas en las escaleras mecánicas sin que pareciera darme cuenta de ello… Y la encontré. Encontré a la persona que me ayudó a encaminarme en la dirección correcta. Una chica joven me paró aquel día y me acusó de haberle levantado la falda…



Sin embargo no se enfadó, y me dijo que no le preocupaba. Al fin y al cabo llevaba doble falda… No obstante, a cambio de lo que había visto, quiso que la invitara a comer…

Después de ponerse las botas a mi costa, empezó a preguntarme sobre lo que hacía para ganarme la vida. Y yo, que no quería alejarla, me inventé todo. Le dije que era el productor de un culebrón de la tele, que conducía un Porsche, etc. Erika, que es como se llamaba la chica, me dijo que se sentía celosa por mi novia. Yo no podía creérmelo, la situación me sobrepasaba. Así que intenté hacerme el interesante, consiguiendo sólo ser más y más aburrido. Al final, la comida terminó con Erika cogiendo mi número de teléfono, y diciéndome que la próxima vez que nos viéramos, quería conducir mi Porsche… Y yo me quedé como un pasmarote diciendo "¿qué Porsche?".

Más tarde, en una reunión del club de Karate, a pesar de que los chicos habían planeado una salida con varias chicas, hice lo posible para dejarlos lo antes posible. Mientras recorría las calles, pensando en la historia que había vivido con esa chica, recibí un mensaje suyo, donde me decía que le gustaría volver a quedar conmigo.

En ese momento decidí contarle la verdad, que no era productor y que no conducía un Porsche. Sin embargo,

cuando llegué me encontré a Erika llorando, y se me fue toda la fuerza necesaria al ver su tristeza. En ese momento vi a un típico ejecutivo conduciendo un BMW Z3 por la calle, mientras hablaba por su teléfono móvil. Me las apañé para cambiarle mis zapatillas Air-Max por su BMW (el cómo conseguí esas zapatillas y el por qué el ejecutivo accedió al cambio sólo lo descubriréis si leéis el manga) y me acerqué a Erika conduciendo suavemente. Al llegar, le invité a dar una vuelta conmigo. Ella se sorprendió al verme con un BMW y no con el Porsche, y yo le dije que tenía dos coches… Erika se entusiasmó al comprobar como podía sorprenderla de tantas maneras, sin embargo, en mi mente sentí que éste no era el camino correcto. Después de un rato, Erika terminó por confesarme que había tenido una pelea con su novio, y que le gustaría que él fuese más como yo… Al final no pude resistir la tentación de preguntarle si quería ir a un lugar de karaoke que conozco…

Y allí fuimos, sólo que ese lugar era un "love hotel", ya sabéis, los hoteles para parejas que se alquilan por horas, y que

tienen, entre otras cosas, televisión, video, karaoke, jukebox… Nada más llegar la pregunté si sabía en qué sitio estábamos, y me contestó que sí… Así que tomé un poco más de coraje y le pregunté si para ella era correcto que estuviésemos allí, si su novio no se enfadaría… Y justo en ese momento tan intenso, el *busca* de Erik recibió un mensaje. Simplemente decía "esto esperando fuera". Erika la ventana y fuera, bajo l lluvia, esperaba un homb mediana edad. En ese momento pensé que era padre. Sin embargo, mie Erika corría hacia sus br escuché como le llamaba "¡sensei!"… ¡Su novio e profesor!

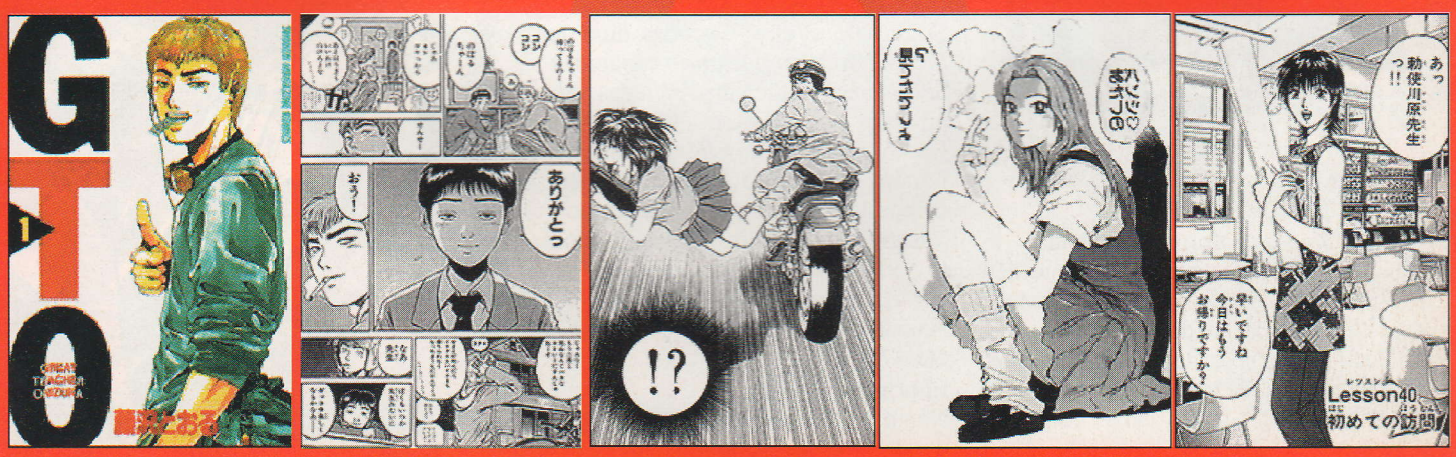
Me quedé bastante turba mientras veía como se re los dos amantes… Y fue como encontré mi camin la vida. ¡Me convertiré e Profesor Genial!

Great Teacher Onizuka manga de **Tooru Fujisa** publicado en la KC Mag para jóvenes, y posteriormente adaptado anime por el Studio Pier conocido sobre todo por producciones de "Idol Singers" e historias legendarias. GTO es una muy entret serie que mezcla a partes iguales lecciones morales y un humor hilara La historia es relativamente fácil de seguir, y se basa sobre todo en las relaciones personales entre los personajes, que se van desarrollando

emergiendo en el transcurrir de la serie. Es decir, se trata de una historia que nos muestra personajes reales, creíbles, y que como tales, van cambiando según transcurre su vida.
El tratamiento y desarrollo de esos personajes en la serie está muy logrado. Sus personalidades son tratadas por el autor con profundidad, a pesar de que el número de gente que interviene en la historia es realmente grande, lo cual no es muy habitual, sobre todo en el mundo de la animación.
El diseño no es tan bueno como podría llegar a ser, ni en su versión manga ni en la anime. En esta última, la animación está simplemente bien. Los dibujos son claros, y poseen una muy estudiada representación facial de las expresiones. Sin embargo, el dibujo tiene la suficiente personalidad como para ser bien valorado y, además, ser agradable a la historia.
En definitiva, GTO es una muy entretenida y divertida serie que nos presenta un campo no muy explotado: el del gamberrillo juvenil que afronta su vida de adulto, un momento por el que casi todos hemos pasado o pasaremos.

Everon

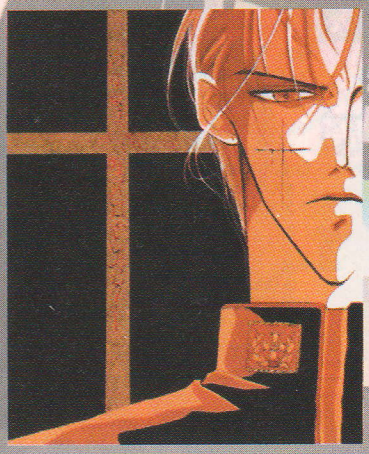
GREAT TEACHER ONIZUKA
Copyright ©1997-1998 Fujisawa Tooru
Publicado por KC Magazine
5 volúmenes hasta el momento



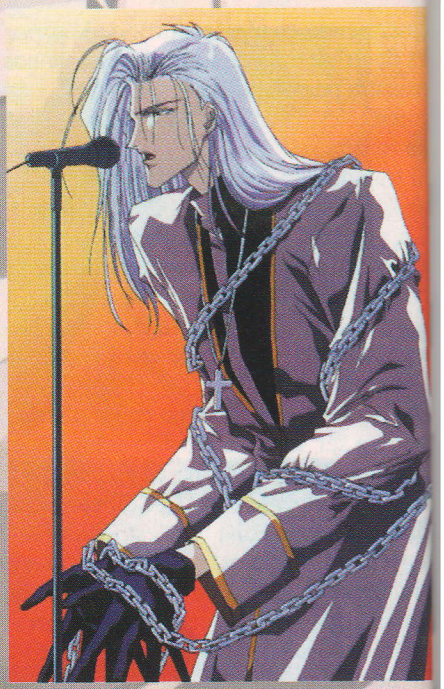
Cathexis

KÔJI NANJÔ

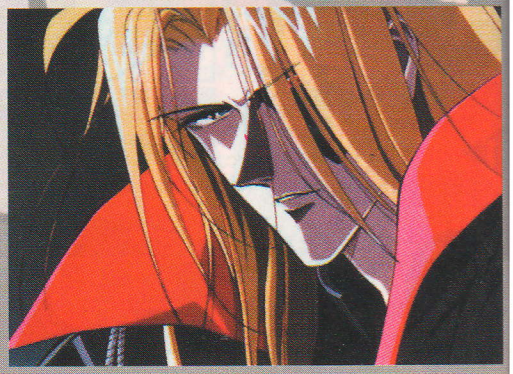
BRONZE

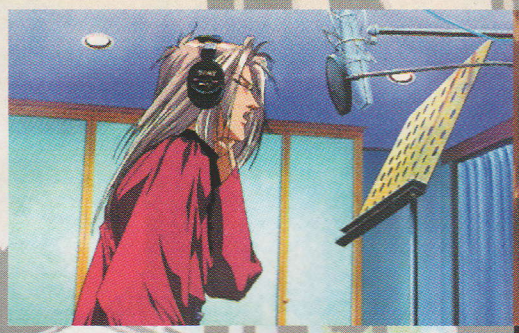


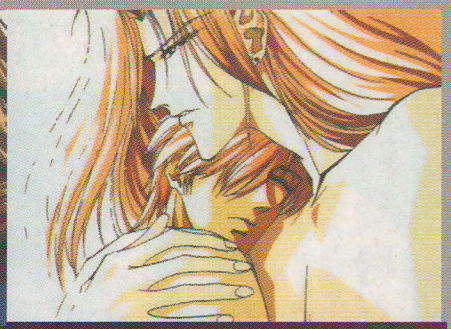
Aquí estamos de nuevo, recreándonos en el anime, la voz y la figura de Koji Nanjo.
Bronze-Cathexis conforma la segunda entrega de la serie de animaciones que se han hecho sobre Zetsuai, aunque en este caso se aparta bastante de la historia.
Debido al tremendo éxito del film *Zetsuai 1989*, en especial de uno de sus protagonistas, Nanjo, en 1994 se llevó a cabo el proyecto de "promocionar" al cantante y darle el gusto a miles de fans sacando a la venta una colección de cinco videos musicales.
Su titulo es *Bronze-Cathexis*, dura una media hora y recoge cinco canciones de su banda sonora interpretadas todas ellas por el doblador oficial de Koji Nanjo: **Sho Hayami**. Por cierto, este famoso "seiyuu" (doblador) también ha puesto su voz a personajes como Yasha-Ô (RG Veda), Ashram (Lodoss to Senki), Shion (Please save my earth), Orson (Record of Lodoss War), Nagi (Legend of Basara) y un largo etc.
El primer video es **BAD BLOOD:** Nanjo canta su amor enfermizo a Izumi desde un escenario, combinándolo con flashes de imágenes al más puro estilo Minami Ozaki. Nanjo posa en un montón de posturitas, tan elegante como siempre, con una larga gabardina y el pelo castaño claro (rubio oscuro, como se prefiera). Todo esto al ritmo de una canción un tanto siniestra (en música y letra), con efectos digitales y alguna reminiscencia de rock.
Seguimos con **JESUCHRIST LOVE FOR YOU:** Es el video más bonito del quinteto, además, está dirigido por



Yoshiaki Kawajiri (Wicked City, Monster City, Ninja Scroll).
Es el contrapunto al resto de la cinta. La canción, considerada por muchos la mejor de toda la discografía del cantante, es un poema de amor con una música ópera-techno-rock. Es un videoclip lleno de luminosidad, dulzura y dramatismo; narra una romántica historia en la que un ángel (o tal vez el mismísimo Jesucristo), Koji Nanjo, baja a la Tierra para encontrar al ángel caído, Izumi. Su amor es tan grande que para redimirle será capaz de cualquier cosa.



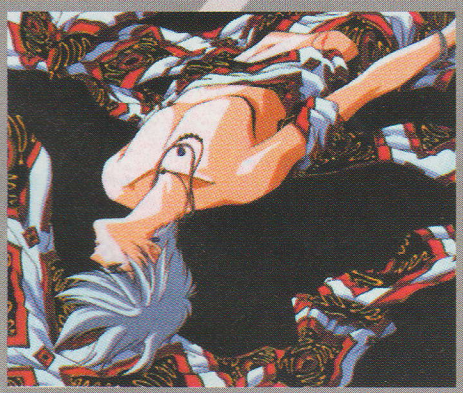




El tercer video es **KATSUAI:** recuperando la tónica del primero, Nanjo canta de nuevo su obsesivo amor por Izumi en un estudio de grabación. Sus pensamientos sobre su amado se intercalan con la escena de Nanjo sentado en un sillón, bebiendo cerveza y fumando. Volvemos a encontrar el ritmo oscuro y siniestro en la canción.

El penúltimo video es **20XX ZETSUAI:** Las fans lo consideran el mejor. Un sonido metálico, duro, tenebroso, hard-pop junto a la voz sensual y embrujada de Nanjo, nos llevan a un lejano futuro donde transcurre una violenta historia. La tierra está destruida y muy pocos han

logrado sobrevivir: con un paisaje post-apocalíptico al más puro estilo X-1999 (su futuro), los humanos han formado una resistencia para combatir a la sociedad cyborg que intenta dominarlos. Al frente de éstos, está, como no, Nanjo, que luce en esta ocasión una larga melena rubia, una capa al estilo Vampire Hunter D y una placa metálica en un ojo. A Izumi le toca ser miembro de la resistencia, y con metralleta en mano aniquila a todos los



robots que se encuentra a su paso, presentándose en el edificio principal, donde está Nanjo rodeado de mujeres complacientes, para acabar con él. Cuando Nanjo lo ve, sale a su encuentro y le reta a un duelo a espada donde podemos ver escenas que nuevamente recuerdan X-1999 y Vampire Hunter D. Mientras luchan, ambos parecen recordar que en el pasado hubo algo entre ellos. Como no, el duelo termina con Izumi corriendo sin espada y huyendo desesperado, y Nanjo detrás. Aunque se hieren mortalmente, Nanjo consigue abrazarlo y demostrarle, evidentemente a su modo, que le sigue queriendo y aunque es un cyborg aún le queda algo de humano.

Llegamos al último video. **GEKKO:** Volvemos a la balada melancólica y lúgubre que en este caso parece transportarnos al mundo de los muertos. Ilustraciones de Minami Ozaki se mezclan con escena del pasado de ellos, que Nanjo recuerda mientras parece estar en el umbral de la muerte, a raíz del accidente de moto que sufre cuando Izumi se va a Italia (es como la continuación al final de Zetsuai1989, recordemos que Bronze se hizo después de estos videos). Como Izumi se ha ido, Nanjo no encuentra razones para vivir y queda desconsolado en aquel lugar oscuro.

Y poco más se puede hablar sobre unos videos musicales, lo mejor es verlos, o al menos escuchar sus canciones. Para quien tenga interés en saber en que Cds se encuentran las canciones de los videos, deciros que son dos: Zetsuai-1989 version 2, donde están BAD BLOOD y JESUCHRIST LOVE FOR YOU, y Bronze ENDMAX, que sólo tiene las otras tres canciones.

En fín, para los incondicionales de Koji Nanjo o al menos de sus canciones.

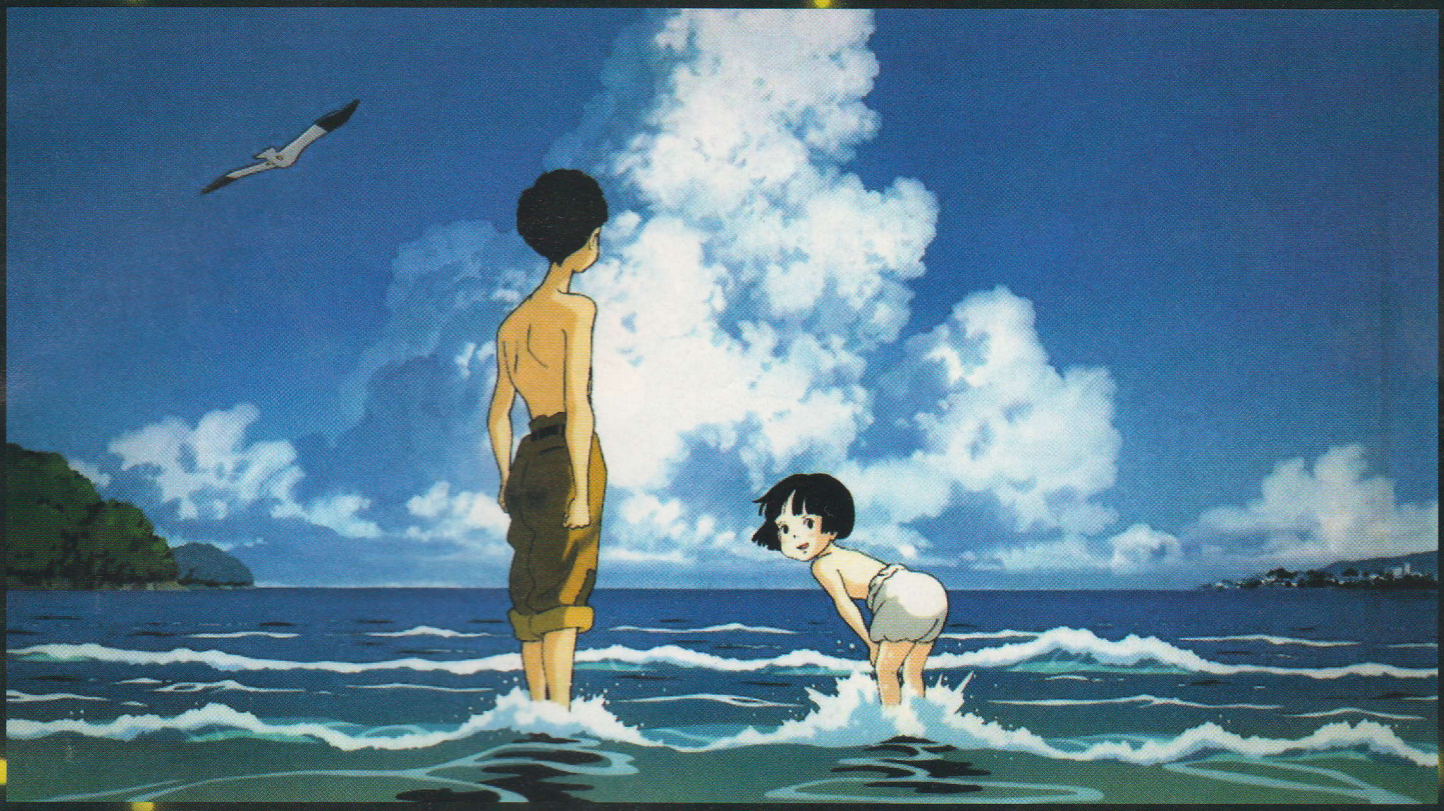
Mae Fernández

Hotaru no haka

火垂るの墓

La tumba de las luciernagas

A FINALES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, MUCHA GENTE HABÍA MUERTO, PERO ESO TODAVÍA NO ERA NADA EN COMPARACIÓN CON EL NUMERO DE VÍCTIMAS QUE LA GUERRA AÚN SE IBA A COBRAR.



Dicen que la primera vez que ves esta película siempre lloras, que es imposible no hacerlo, y creo sinceramente que es verdad, solo hace falta un mínimo de sensibilidad para ello. Sólo de pensar que es una autobiografía, que quien lo escribió pasó por algo parecido, y que es un mínimo ejemplo de lo que en realidad le ocurriría a miles de personas, se te ponen los pelos de punta. *Hotaru no haka* refleja con la más suave claridad la crueldad de la guerra en todos los sentidos, todo a través de dos almas inocentes. Y te lo muestran como un amargo caramelo, con la dulzura y encanto que no le falta jamás a las producciones del Studio Ghibli, pero con pavorosos hechos que hablan por si solos.

La inspiración:

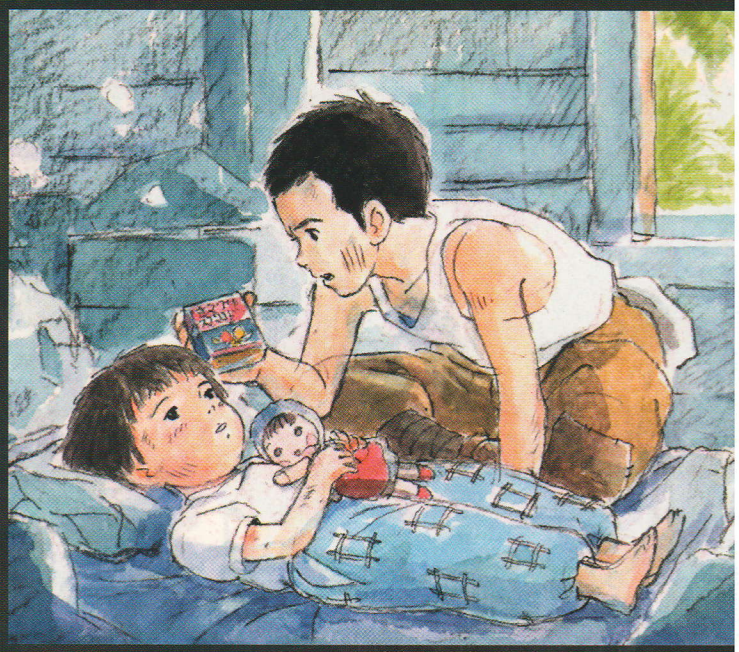
La película esta basada en una novela de AKIYUKI NOSAKA que le valió el premio Naoki, la más grande de las distinciones en los premios de la literatura popular. Su título: *Hotaru no Haka* (La tumba de las luciérnagas). La novela es una autobiografía en la que el escritor cuenta como perdió a a su hermana pequeña durante la guerra a consecuencia de la malnutrición y del hambre.

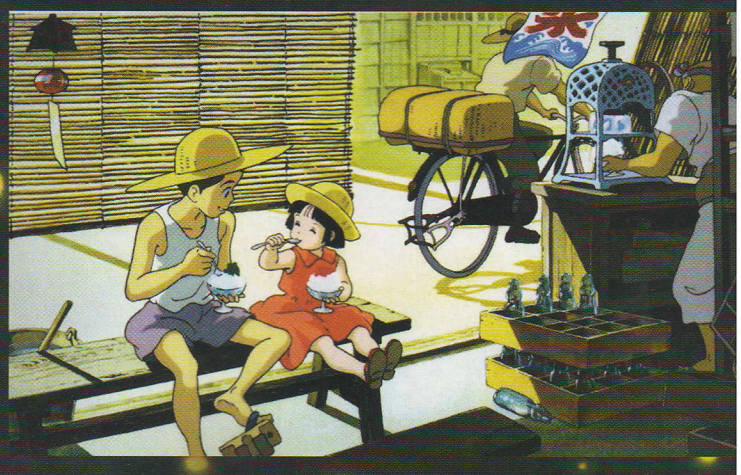
Takahata se ciñó perfectamente al libro en todo momento, excepto en los espíritus de los niños, que los inventó para la película.
Para quien tenga interés en la novela, comentar que el año pasado por fin salió en España, bajo el título *La tumba de las luciérnagas*, en la editorial El acantilado y con traducción de Lourdes Porta y Junichi Matsura.

La historia:

" 21 de Septiembre de 1945, esa fue la noche en la que morí"
Con esta frase pronunciada por un muchacho en la estación de ferrocarril de Kobe comienza esta triste historia. El

muchacho es un espíritu que observa su propia muerte mientras ve como dos jefes de estación encuentran el cadáver de él mismo y dan la orden de quitarlo de allí. Luego aparece el espíritu de su hermana, y ellos dos se van juntos rodeados de miles de luminosas luciérnagas.
A partir de este momento empiezan a recordar todo lo sucedido y comienza la auténtica película.
Estamos en verano de 1945, la Segunda Guerra Mundial aún no ha terminado y Kobe es bombardeada por aviones americanos, los B-29. La historia se centra en una familia formada por dos niños y su madre. Los niños son: **Seita** de catorce años y **Setsuko** de cuatro años. El padre de los muchachos está combatiendo en la guerra y hace mucho que no tienen noticias suyas.
Una de esas malditas bombas cae sobre su casa en el momento en que la madre está dentro, a punto de salir para marcharse con sus hijos, y ésta sufre unas quemaduras tan graves que al poco tiempo muere en el hospital de la ciudad. Seita nunca le habla a su hermana de lo sucedido pues es muy pequeña y sufriría enormemente. Así, los niños abandonan su casa y van a para al amparo de una tía lejana que los recibe muy bien, hasta que





se entera de que su madre ha muerto. La tía les convence para que vendan las ropas de su madre para comprar arroz, arroz que después da a su hija y nó a ellos. Así, Seita continua escribiendo a su padre, a fin de saber algo de él y decide coger los ahorros que tenía su madre para poder vivir él y su hermana. De esta manera, los dos niños siguen viviendo en casa de su tía, pero en una habitación, separados siempre de la familia. Cocinan en esa habitacion, duermen allí y todo tratando de molestar lo menos posible. Pero su tía les considera como unos parasitos molestos a los que no quiere en absoluto, sin contar con que le dice a la pequeña lo que le ha pasado a su madre; y un d Seita decide irse de allí, coge a su hermana y se busca un refugio de gu abandonado para vivir.

Al principio todo es muy idílico y b dentro de lo que puede ser sobrevivi medio de una guerra. Seita convierte especie de bunker en su hogar y empiezan su nueva vida.

Por la noche, cuando todo esta oscu salen las luciérnagas en el campo. A Setsuko le encantan y Seita suele lle

varias a la cueva para que den luz y así la niña no tenga miedo.
Una mañana, Seita descubre que su hermana entierra a todas las luciérnagas que mueren, haciéndoles pequeñas tumbitas donde coloca flores o palitos para que descansen en paz, como su madre. Setsuko no comprende porque mueren tan pronto, y le da muchísima pena.
Los días pasan y pasan, el dinero se acaba, y es entonces cuando comienza la auténtica tragedia. Seita trata de todas las formas posible de sobrevivir y de que su hermana sobreviva, sin embargo, la guerra y el hambre son dos guerreros demasiado poderosos para que un niño pueda combatirles y vencerles...

El Autor:

ISAO TAKAHATA

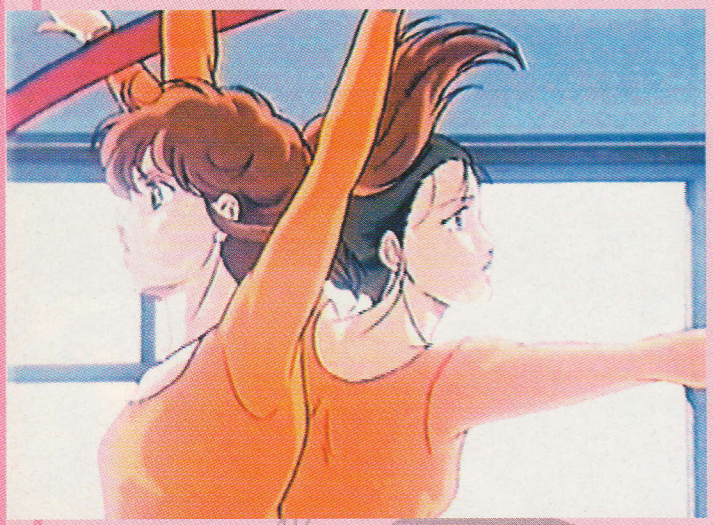
Sin duda alguna el otro gran pilar del Studio Ghibli.
Nació en 1935 y se graduó en la Universidad de Tokio, una de las más prestigiosas del país. Poco después se unió al estudio de animación Toei Doga en 1959. Allí despuntó con su primera película: *Horus, el príncipe del sol*, que es considerada como uno de los ejemplos modelos de la animación japonesa.
Trabajó con Miyazaki en *Lupin III*, *Heidi* y *Ana de las Tejas Verdes*, todas ellas de increíble éxito.
Cuando la Tokuma pidió a Miyazaki que llevara a la pantalla su magnífico manga de *Nausicâa*, Miyazaki aceptó encantado, pero puso la condición de que Takahata fuera el productor. Para ser su primera vez en el campo de la producción, lo hizo fenomenalmente, alcanzando muy pronto un éxito merecido que le llevaría a producir en 1986 *Laputa*.
Ya en 1988 dirigió *Hotaru no Haka*, película que como comentamos en el numero anterior se hizo a la vez que *Tonari n Totoro* por miedo que Totoro no interesara demasiado al público japonés. Afortunadamente, ambas tuvieron el éxito que se merecían.
Más tarde dirigió *Only yesterday*, *Pom poko*, y *Tonari no Yamada-kun*.
Aparte de esos, trabajó como director de música en *Kiki's Delivery service* y como productor de nuevo en *I can hear the sea*.
Sea como sea, de lo que no cabe duda es que Studio Ghibli tiene a dos grandes monstruos de los dibujos en su interior, que esperamos sigan deleitándonos mientras quieran con sus auténticas maravillas.

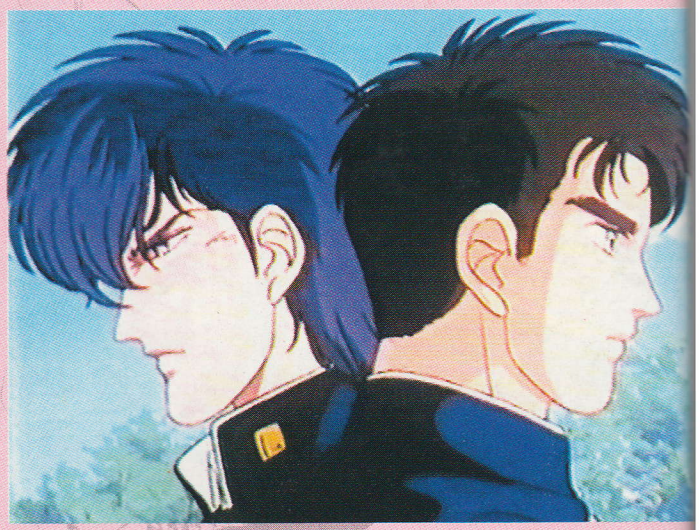
Shintai

FICHA TÉCNICA:

STUDIO GHIBLI
Titulo: Hotaru no Haka
Historia original: Akiyuki Nosaka
Dirección y escenarios: Isao takahata
Producción ejecutiva: Ryoichi Sato
Dirección de animación y diseño de personajes: Yoshifumi Kondo
Música: Yoshio Mamiya
Año de producción: 1988
Duración: 90 minutos aprox.

Hikari no Densetsu
光の伝説



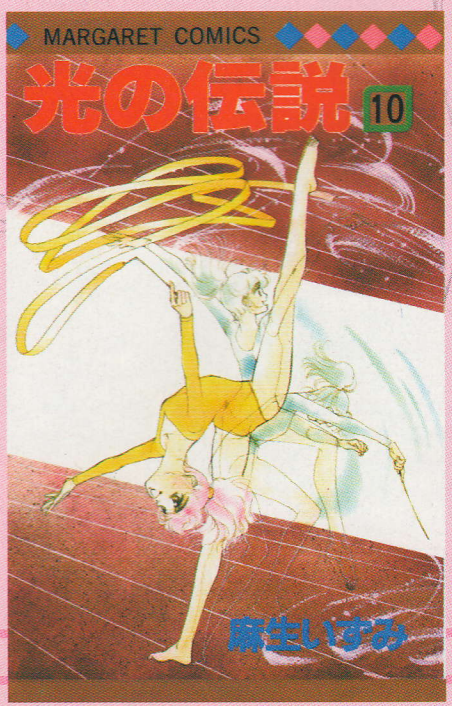


Una vez más estoy con vosotros dando un breve salto en el tiempo, cuando en las cadenas privadas podíamos ver una diversidad de animes emitidos a muy buenas horas, para recordar una entrañable serie y descubrir un excelente manga. Conocida en España como *Piruetas*, esta serie se emitió en diversos países: Italia, Francia, Gran Bretaña, Alemania, y alcanzó notable éxito. Su verdadero nombre es ***Hikari no densetsu***.

LA SERIE

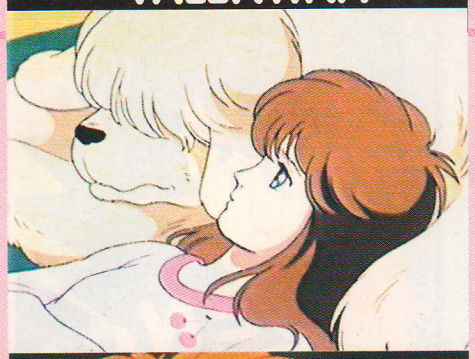
Se dice de ella que surgió por una combinación de dos elementos: la acogida del manga y la proximidad de las Olimpiadas de 1988 en Seúl. En 1986 se realizó en animación una serie producida por la Tatsunoko a partir de un manga que había empezado a aparecer el año anterior en las revistas. *Hikari no densetsu* contó con la dirección de Tomomi Mochizuki (film de Kimagure Orange Road, Umi ga kikoeru), y el diseño de personajes corrió a cargo de Toyoko Hashimoto y Michitaka Kikuchi (ya sabéis, el fiel colaborador de Kia Asamiya). Hay que decir que la animación es excelente, cuidada, delicada, lo que se ve claramente en los cambios de escenario, vestuario y peinado, y la evolución física de los personajes. El movimiento es estupendo, lo cual es importante en una serie de deportes, sobretodo en una como ésta, que trata la gimnasia rítmica.

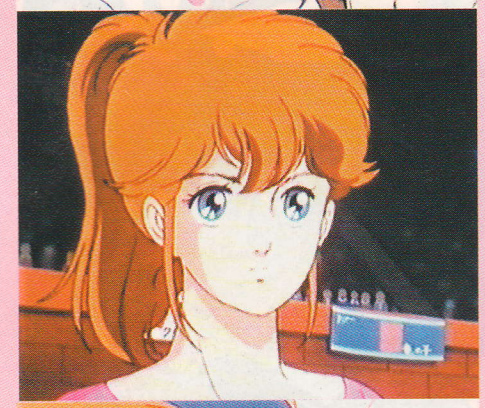
La historia nos presenta a una joven de 14 años a la que le encanta este deporte. Vive con sus padres, hermana, y un gigantesco perro llamado Bopo. **Valentina Kamichi** (empleo literalmente los nombres que se dieron en España) tiene el sueño de poder actuar en la misma pista que su ídolo, la gimnasta búlgara **Diana Groiseva**, y entrena con ardor para ello. Cuando se concentra, demuestra unas capacidades innatas e inmejorables, y pronto capta la atención de **Mario**, el chico más guapo del instituto (morenazo y de ojos azules) y la estrella de la gimnasia artística, que desde ese momento va a estar apoyándola y dándole confianza para mejorar. Claro es lógico pensar que Valentina se va a colar casi instantáneamente por él. Mari encantador el muchacho, es el mejor amigo de la capitana del equipo de gimnasia rítmica del instituto, **Liliana Shiina**, que es una muchacha buena, amable, comprensiva y la mejor en su deporte. La chica suspira por él desde niños, pero como es tímida lo lleva en secreto, y aunque Valentina rápidament se convierte en su rival tanto en lo deportivo como en lo sentimental, amba son tan nobles que se hacen grandes amigas y se ayudan en lo que pueden. P último tenemos a **Coke**, el amigo desde la infancia de Valentina. Compañero de clase de Liliana y Mario, que son un añ mayor que la protagonista, este muchacho tiene un grupo de música roc en el instituto: Mr. D. Es huraño, borde, antipático, de mal carácter y mirada fulminante, al que temen todas las amig de Valentina excepto ella. Está enamorado de ella desde hace años, per como es retraído y sabe que Valentina sólo lo ve como un amigo, nunca dice nada. Atractivo aunque no tan guapo como Mario (en esto hay serias dudas), tiene todos los ingredientes para ser el favorito entre las fans de la serie; y de hecho lo fue.

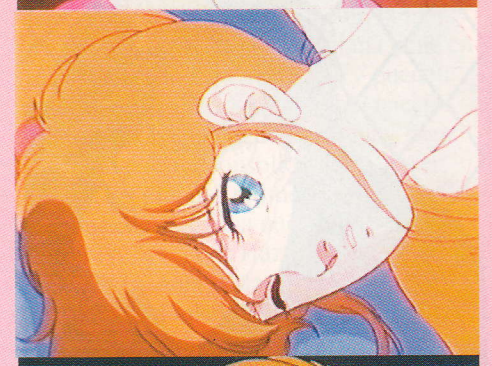


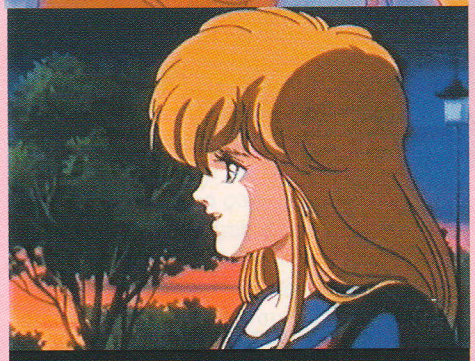
La serie cuenta como van cambiando su vidas, tanto en lo deportivo y profesion como en lo sentimental. Así, Valentina mejorando y se convierte en la rival má directa de Liliana, que es consciente de que la muchacha puede llegar a superar

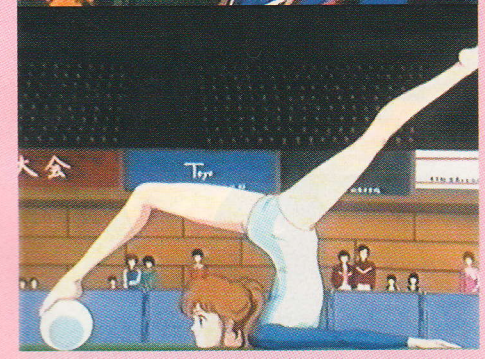
VALENTINA











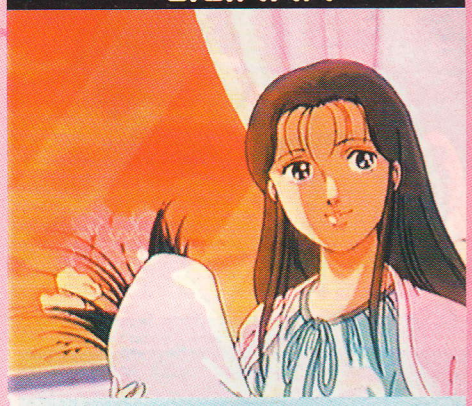
mas cuando vamos viendo que esta chica no goza de una excelente salud; Mario sigue siendo un as en su disciplina, y Coke pasa algunas alegrías y muchas penas para lograr hacerse un hueco en el panorama musical de su país. Valentina conocerá a nuevas rivales, como la búlgara **María Renova**, e incluso logrará cumplir su sueño de actuar junto a Diana Groiseva. El súmun es cuando su ídolo la invita a vivir y entrenar en Bulgaria, es su gran oportunidad, ya que este país está considerado como uno de los grandes en la gimnasia rítmica. Pero la muchacha decide finalmente quedarse en Japón y conseguir que su país tenga un renombre en el panorama mundial.

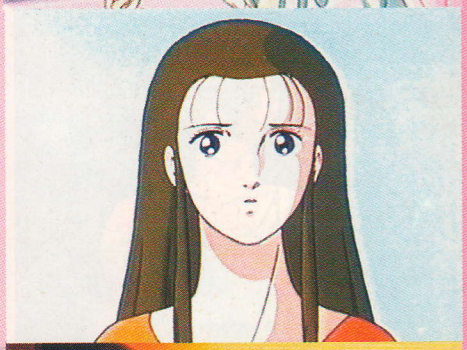
Sentimentalmente hablando, Liliana y Valentina se confiesan sus sentimientos por Mario, pero el chico en cuestión sigue siendo muy amable sin dar a entender que sienta algo más por ninguna que amistad. Por su parte, Coke, al fin logra declararse a Valentina, aunque al darse cuenta de que ella no tiene nada claro sus sentimientos hacia él, termina esa situación fingiendo que le ha gastado una broma. La vida de todos continua, y vamos llegando a los últimos episodios, en los que repentinamente todo se decide. Valentina y Liliana se declaran a Mario; Coke, que no puede hacer nada por evitarlo, le exige que se decida por una de las dos, a lo que el chico se queda la mar de confuso, pues ambas le gustan y no había pensado en nada serio. Resulta muy triste y emocionante ver la carita que se le queda a nuestro cantante (por entonces Mr. D ha conseguido ser un éxito, gracias a un excelente manager, el novio de la hermana de Valentina) mientras va viendo que lo tiene todo perdido, cuando intenta hacer entender a Valentina lo mucho que la quiere y comprende que él nunca ha sabido entenderla y la ha hecho mucho daño. Sólo le pide entonces a la chica poder componer la música de sus ejercicios para el campeonato nacional que se avecina. Poco antes de ese campeonato, Mario se decide por Valentina, que se pone muy contenta. Finalmente, todos quedan como amigos.

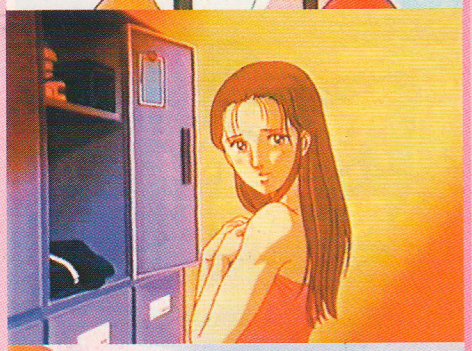
La serie termina con una visión de los cuatro chicos transcurridos cuatro años: Coke es un famoso cantante de rock, Liliana se retira de la competición para dar clases a niños pequeños, Mario se retirará y será policía o astronauta (ni él mismo lo sabe), y Valentina, para entonces, se ha convertido en la reina de la gimnasia rítmica mundial.

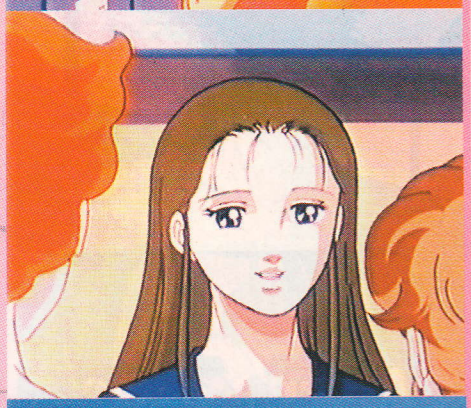
Todo esto es contado en 19 episodios, pocos si tenemos en cuenta que es una serie de televisión y no de video. Parece ser que la serie se preveía bastante más larga, pero no tuvo el éxito que se esperaba, y se cerró prematuramente, obligando a un final bastante precipitado que no tiene mucho que ver con la

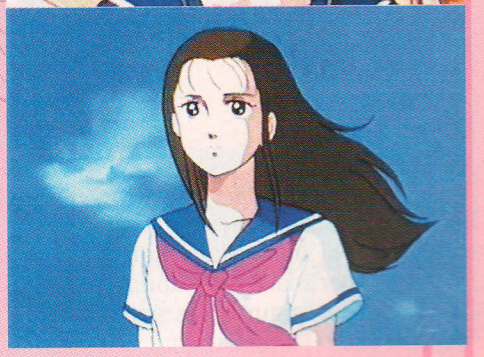
LILIANA











historia del manga. Ésta duró bastante más. Pero hay algo muy positivo: el personaje de Coke gustó a tanta gente,

MARIO

incluida la propia autora, que decidió incorporarlo al argumento del manga. ¿Queréis saber cual es la historia definitiva de Valentina y sus amigos?. Vamos a ello.

EL MANGA

Hikari no densetsu es obra de **Izumi Aso**, una mangaka especializada en este tipo de historias y que tiene un estilo bastante personal, maduro y realista, con el que consigue expresar perfectamente algo tan difícil como el movimiento del cuerpo humano al son de una música. El manga cuenta con 16 tomos, y fue recopilado en la colección Margaret Comics entre 1986 y 1988. Actualmente se ha reeditado en formato "bunko" (más pequeño y grueso que el tomo normal). La serie se inspira en los tres primeros tomos, así que hay mucho que contar.

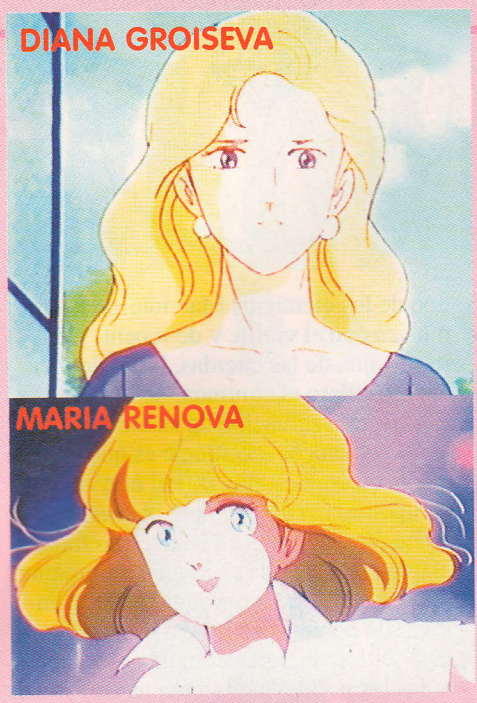
Hikari Kamijou (Valentina) es una estudiante del instituto Aikoh que acaba de entrar en el equipo de gimnasia rítmica, debido a que su gran ídolo es Diane Groiseva. Es una muchacha alegre y simpática, llena de energía y entusiasmo, y por cierto, su mascota es ese perrazo que en realidad se llama Châchâmaru. **Takaaki Ooishi** (Mario) es el mejor gimnasta del instituto, tiene 15 años y es el mejor amigo de la estrella del club de gimnasia rítmica, **Hazuki Shiina** (Liliana). Takaaki queda admirado de las posiblidades de Hikari y le pide a Hazuki que le de una oportunidad. Ella misma comprueba que la chica vale mucho y la acepta plenamente dentro del equipo, llegando a hacerse bastante amigas, aunque eso no es muy bien visto por otras compañeras para las que Hikari es su más directa rival (con el tiempo todas quedan a bien). Desde el principio, queda claro que a Hikari le gusta mucho Takaaki, y que éste siente algo especial por ella, para preocupación de Hazuki, que lo ama desde hace años.

Hikari va mejorando poco a poco, quedando entre las diez primeras en los diferentes campeonatos regionales y nacionales junior, y en la Copa de la Reina conoce a su primera gran rival, la búlgara **María Lenova**, de su misma edad y la discípula de Diane. Aquí es donde se cumple su sueño de actuar junto a su ídolo, y donde decide no ir a Bulgaria y continuar en Japón. Aparecen otras rivales japonesas, como Eriko Kido y Sakura Nanako, antigua compañera de Hazuki, que estarán presentes en las sucesivas competiciones.

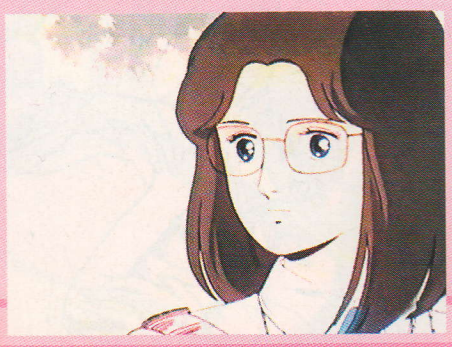
La vida sigue, y comienzan los problemas para la dulce Hazuki; se siente cada vez más cansada, hasta que, un día, se desmaya y la tienen que llevar al hospital. Resulta que la pobre tiene una enfermedad en la sangre. Esto preocupa mucho a Hikari, pero como su compañera parece recuperarse y el médico le explica que no es nada serio, vuelve a centrarse en su carrera deportiva. Llegados al Campeonato Nacional del 86, Hikari se encuentra con que Hazuki no puede presentarse porque ha empeorado y debe

COKE

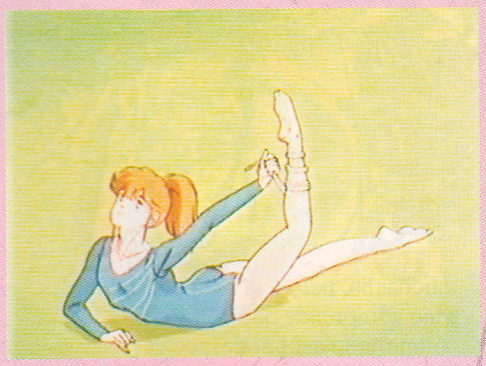
someterse urgentemente a una operac a vida o muerte. Esto la conmociona



hace que comience su actuación fatal, pero la confianza que su capitana tiene en ella (sale bien de la operación y pueden hablar) y los ánimos de Takaaki hacen que se reponga y quede en un muy digno segundo puesto, consolidándose como una de las grandes promesas de su país. Después de esto, una nueva persona va a entrar en la vida de Hazuki, alguien a quien le encanta verla entrenar en el gimnasio del instituto... Una tarde las amigas de Hikari están hablando de ir al concierto de un famoso grupo de hard-rock; al abrir la puerta del vestuario, la muchacha se topa con **Mao Natsukawa** (Coke), el líder del citado grupo, que además es compañero de clase de Hikari y quiere componer las músicas de sus ejercicios. Esto no convence mucho a la chica, ya que ella trabaja con música clásica, pero cuando Mao le demuestra, tocando en un viejo piano, que es capaz de hacer una melodía maravillosa y que se adapta perfectamente a ella, no tiene más remedio que aceptar, porque el chico tiene razón. Imaginad el revuelo entre las compañeras de clase al saber que ese famoso músico se ha interesado

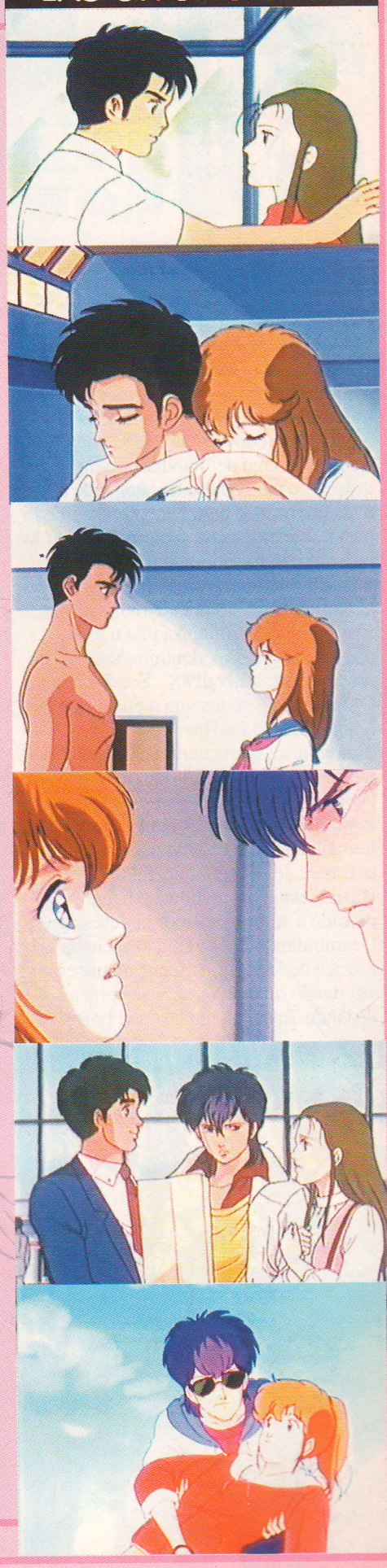


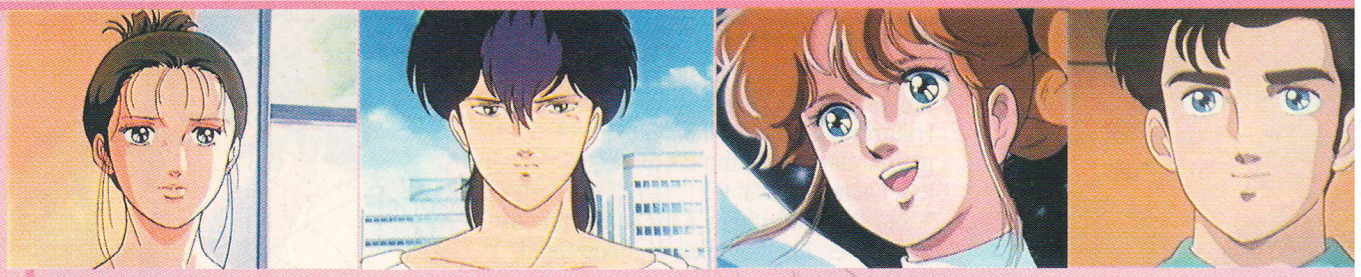
abiertamente por ella. Pues sí, Mao hace eso porque es el único medio que se le ocurre para acercarse a ella, y no le hace ninguna gracia las miraditas que se echan Hikari y Takaaki, como a ella le incomoda muchísimo las que este muchacho le echa.
Y por fín Hikari llega a los campeonatos mundiales, quedando en segundo lugar junto a María Lenova. A partir de entonces, ella entra en el equipo nacional de Japón, cuyo entrenador es **Keisuke Togashi**. Será un momento difícil para Hikari: el seleccionador es muy duro con ella, y además debe competir con otra gimnasta nueva, una alta chica llamada **Mizuki Amamiya**, que para colmo es bailarina del grupo de Mao y por ello él también le compone músicas. Las cosas se complican aún más cuando la fama de Mao atrae en las competiciones a sus acérrimas fans, y se sienten tan celosas de Hikari que llegan a boicotear sus actuaciones. Mao no puede soportar hacer daño a Hikari, aunque sea indirectamente, y repentinamente se marcha y se consagra a su música rock y a la promoción de su nuevo disco en solitario. Bueno, hay que decir que cuando Hikari actúa al son de su música lo hace maravillosamente bien, y sin ella, sus ejercicios son fríos y sin



sentimiento. Así pasa cerca de un año, en el que conoce a una nueva rival búlgara, **Elena Bercova**. En los siguientes mundiales, Hikari ha ido progresando, y para ganar, Togashi (para entonces se nota que el entrenador la aprecia mucho) decide obligar a Mao a volver junto a ella y él acepta el puesto de nuevo entrenador del equipo de gimnasia artística masculino. De nuevo juntos para alegría de Hikari (os aseguro que es un momento muy emocionante el reencuentro), la muchacha llega a ser la campeona del mundo, ganando a Hazuki (sí, ella sigue en el candelero) y a Elena, que se retira entonces de la competición. Aparece entonces otra rival, **Fumiko Kiryû**, una muchachita cuyo ídolo es la propia Hikari, y entrenada nada menos que por Elena Bercova. Superada esta prueba, o

LAS SITUACIONES

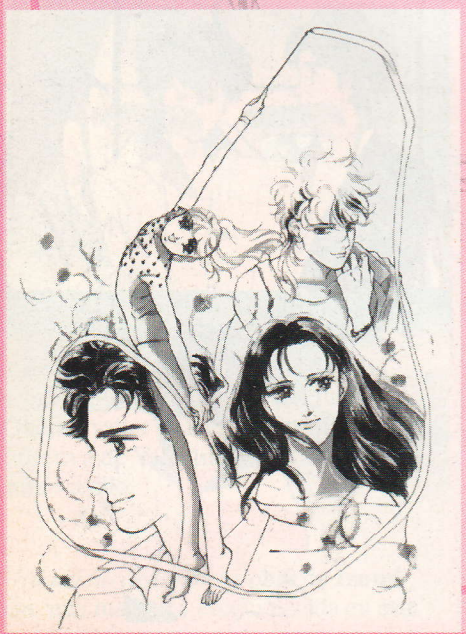


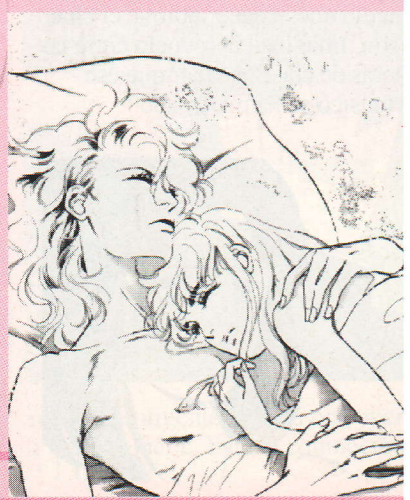


sea, el miedo de estar arriba y ver como nuevas gimnastas intentan superarte, Hikari tiene que aclarar otro asunto, de carácter sentimental: en una ocasión Mao no puede evitar demostrarle lo que siente, lo que a ella le enfada y deprime, sintiéndose como si estuviera traicionando a Takaaki. Pero cuando en medio de la competición Mao vuelve a hacer el amago de marcharse para dejarla en paz, ella se da cuenta de que él es importante para ella, incluso que le gusta, y le pide perdón porque sólo lo ha utilizado, lo ha valorado tan sólo por su música. Finalmente quedan todos a bien al comienzo de un nuevo año, 1988.

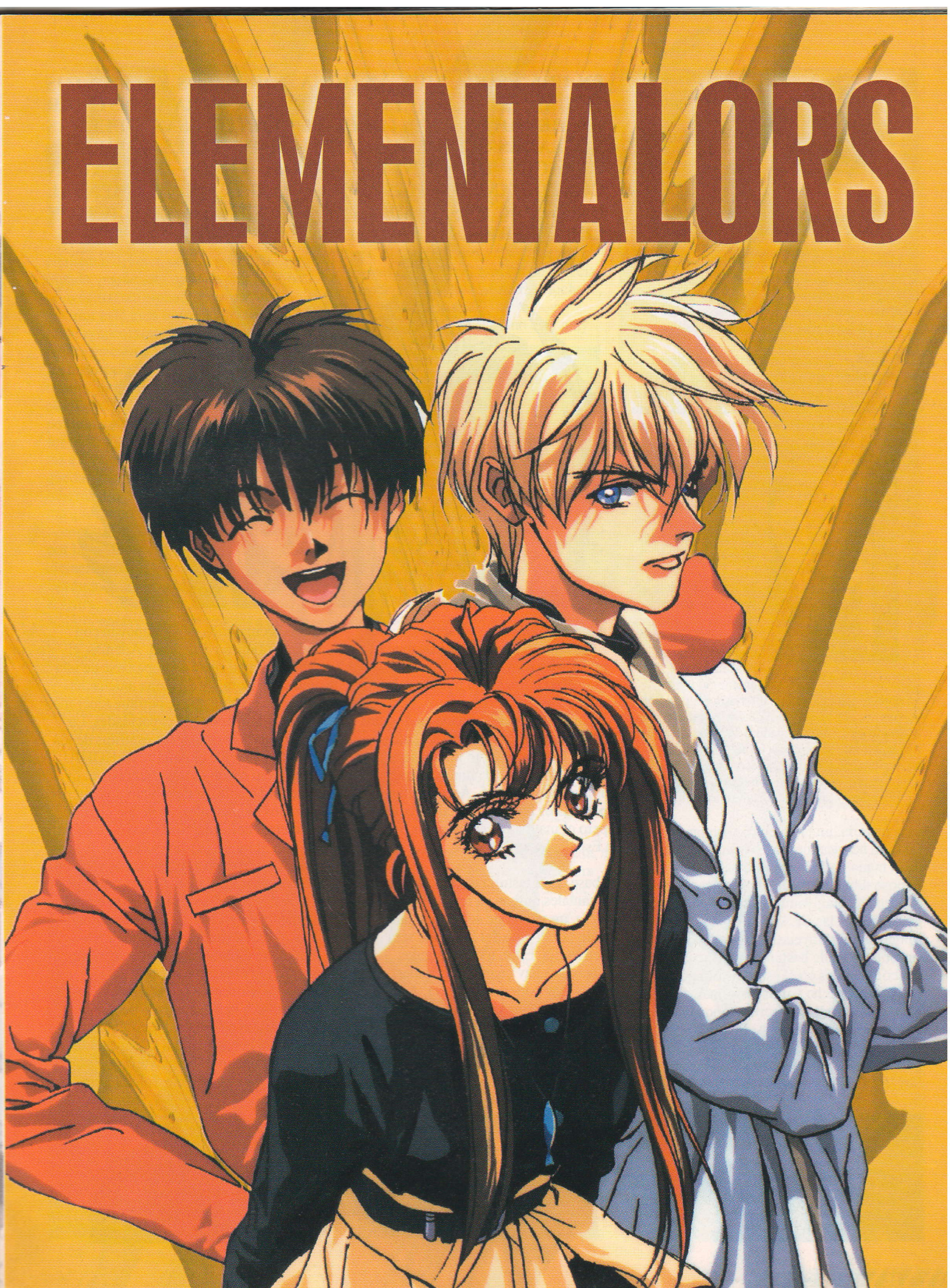
En el tomo 15 comienza una nueva parte de la historia, denominada "Hikari no densetsu in Seoul'88". Son las Olimpiadas, y todos van a ellas, esto es, Hikari, Takaaki y Hazuki. Allí, nuestra protagonista se encuentra con las mejores gimnastas del mundo, en especial la nueva numero 1 de Bulgaria, ni más ni menos que **Erina Lenova**, la hermana gemela de Maria. Para colmo, se entera de sopetón que Takaaki y Hazuki están prometidos, y haber perdido a su primer amor la desespera. Deambulando por la ciudad escucha la música de Mao, que precisamente está allí dando un concierto, y se abraza a él llorando. Pasan la noche en el hotel del muchacho, pero a la mañana siguiente, Mao comprende que ella se ha comportado así por despecho hacia Takaaki, y eso le enfurece muchísimo. A partir de ese momento la trata con frialdad y dureza, tonteando con las hermanas Lenova, obligándola a felicitar públicamente a Takaaki y Hazuki por su compromiso, y revelando a los medios que ellos dos pasaron la noche en la misma cama. Tortura psicológica, vamos, porque el pobre está ya harto de que le ignore y lo utilice y no sabe cómo hacerla reaccionar. No la consuela a Hikari el hecho de saber que Takaaki decidió casarse con Hazuki cuando la muchacha se enteró de que su enfermedad era incurable y que tendría que abandonar la competición, por no decir que quién sabe lo que viviría. Bueno, en esas circunstancias llegamos a la competición de gimnasia rítmica, y la tensión existente entre Mao y Hikari hace que ella lo haga a tope de bien. En uno de los ejercicios Mao interpret música con el violín, y de repente, rompe una de las cuerdas, hiriéndo los ojos. Pero él continúa, no quier estropear la actuación de su Hikari consecuencia del accidente es que queda ciego y es muy difícil que v recuperar la vista. Aunque malheri único que le importa a Mao es no ahora a Hikari, ella es lo más impo Todos se oponen a que siga tocand lugar de descansar, pero Hikari ac en el último ejercicio, cuando él r todas las normas cantando una can amor hacia ella (en este deporte só puede emplear música instrumenta Hikari reconoce el mismo sentimi improvisando la más maravillosa actuación. Pero ahora ya no le imp ganar la competición, ni el resulta vivir junto a su verdadero amor, y marcha sin esperar la nota definiti Takaaki y Hazuki corren para deci algo, se oye una estruendosa ovaci el manga se cierra con el rostro so de Hikari y una breve historieta có de la autora en la que discute con l personajes el final que tienen en la Bueno, yo creo que es emocionant más si tienes la oportunidad de lee cierto, no puedo cerrar este artícul recordar la estupenda banda sonor serie, sobretodo las canciones de M Lo siento, pero tengo que decir qu se recopiló en ningún CD, así que temo es inconseguible.

M



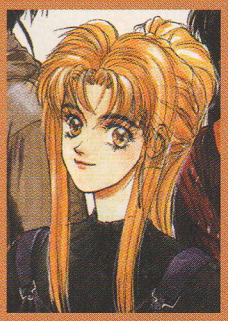


ELEMENTALORS



EN UNA ÉPOCA MUY ANTIGUA TODOS LOS ELEMENT TENÍAN CONSCIENCIA Y LUCHARON PARA CONSTRU UN REINO DE PAZ, *UTOPÍA*. DURANTE ESAS GUERR SAGRADAS SURGIERON LOS ELEMENTALES, ESPÍRIT CAPACES DE CONTROLARLOS. ELLOS LUCHAR CONTINUAMENTE HASTA QUE APAREZCA EL ELEMENT DEL ÉTER, DESTINADO A PONER FIN AL CONFLICTO LEVANTAR ESE MUNDO IDEAL

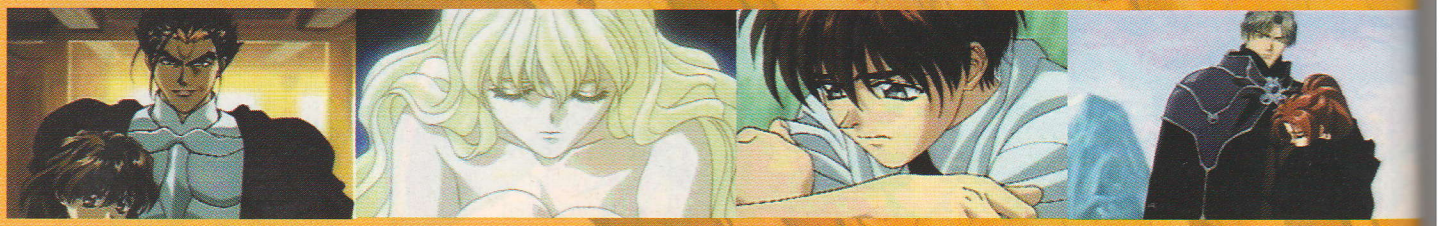
KAGURA:
Es el protagonista principal, un muchacho normal, muy tímido e ingenuo que arrastra un triste pasado. Desde niño, sus padres no le profesan ningún amor, por lo que su hermana mayor se lo lleva a vivir con ella cuando se casa. Poco después, el marido y Kagura tienen un accidente de coche, y el primero resulta muerto. A consecuencia de esto, su hermana llega a odiarlo y acaba suicidándose.
Por ello, Kagura es un niño que solo quiere ser importante para alguien y que todo el mundo se quiera. Lo que no sabe todavía es que él es en realidad el elemental del éter, el más fuerte y poderoso de todos los elementales, llegando a poder controlar un millón de espíritus. Pertenece al clan del aire. Acabará convirtiéndose en un verdadero elemental en el que todos depositan su confianza para vivir en paz.

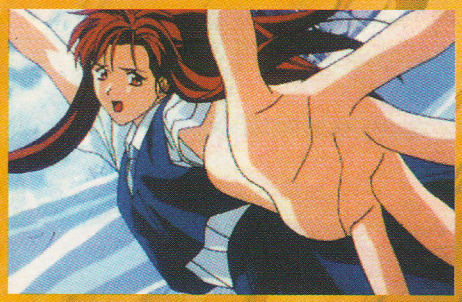


ASAMI:
Es una estudiante que va a la misma escuela que Kagura, una chica bastante guapa de la que el chico está perdidamente enamorado. Sin embargo, a ella solo le interesan los hombres fuertes, por lo que pasa de él y acepta de buen grado ser la multiplicadora de Shiki. Cuando ve que éste sólo piensa en su hija, se desilusiona y terminará reconociendo que ama a Kagura, quién se ha convertido en un verdadero hombre de fortaleza increíble.

Esta historia, un tanto épica y un tanto fantasía heroica, nos llegó hace unos años de la mano de **Takeshi Okazaki**, un famoso dibujante de manga perteneciente al grupo de Hagiwara (Bastard, Campus guardress,) y las CLAMP (R.g.Veda, X, Magic Knight Rayearth). De hecho, en sus obras se nota bastante la influencia de sus compañeros en el estilo de dibujo. Okazaki ha hecho varias historias cortas y algunas parodias de series conocidas, como Gundam, Project A, Final Fantasy, etc. Además, alcanzó la popularidad gracias a sus mangas *Explorer Woman Ray*, *Lyrical Karen-chan*, *Koi*, y la que nos ocupa en estos momentos, *Elementalors*, por cierto inacabada, pues este joven autor está por el momento retirado del mundo del manga.
La historia está recopilada en 3 tomos editados por Kadokawa Shoten en 1990. Debido al éxito inicial se realizó un ova de menos de una hora que salió al mercado en 1995. Actualmente la película es bastante difícil de conseguir, pero el manga fue editado por Norma en España hacia 1995.

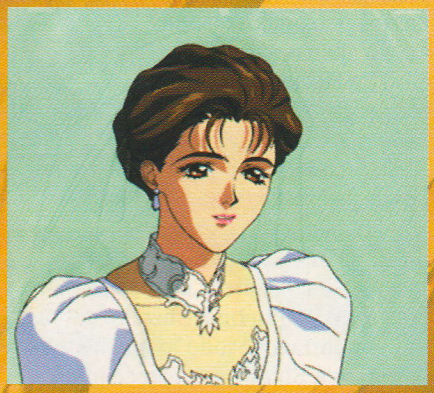
La base de la historia es ésta: los elemantales buscan su reino ideal, *Utopia*, un reino que solamente puede ser creado por el guía del Éter, que será quien lo rija. Entre todos los guías elementales hay cuatro principales, que son los más poderosos: Tierra, Agua, Fuego y Aire. Cada uno de ellos tiene una misión diferente en las guerras que mantienen.
Estos guías principales rigen sus respectivos clanes, conformados por guías secundarios que les apoyan con toda confianza y fidelidad. Además, el guía principal suele acompañarse de u multiplicadora, esto es, una muchacha con gran energía que le permite tener m poder y aumentar sus capacidades. La técnica para controlar los espíritus de l elementos recibe el nombre de HOHJU Pues bien, según se nos cuenta en el ov hace muchísimo tiempo hubo una gue entre los elementales, en la que el guía elemental del agua, Shiki, cayó en com Su hija Shiohisa perdió el control de su poderes, trayendo consigo la destrucci El guía elemental de la Tierra, cuya misión es evitar que haya guerra entre l elementales, y en su defecto, pararlas, detuvo este enfrentamiento cogiendo prisionera a Shiohisa y encerrándola en un cúmulo elemental de éter.
Ahora, millones de noche después, los elementales han despertado de nuevo para continuar la guerra, y Shiki comienza la batalla para salvar a su hija que es lo que más quiere y esta sufrien mucho en su cautiverio. Sólo el guía



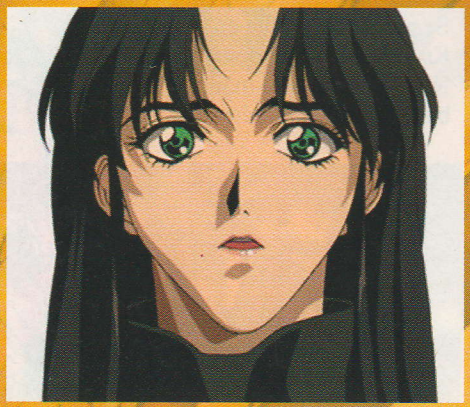


elemental del éter, con su poderosa espada, puede ser capaz de parar lo que se avecina, sin embargo... en la lucha anterior este guía murió, por lo que es preciso encontrar a la nueva reencarnación del mismo.
La historia comienza realmente cuando resurge el primero de los elementales, el elemental del fuego. Éste es despertado por una muchacha, Chiaki, que resultará ser una multiplicadora. Con la batalla de los elementales, todos los humanos quedan congelados en estado de hibernación, excepto Kagura y Asami, a los que no parece afectarles. Mientras Asami habla con Kagura para consolarle por la muerte de su hermana, Shiki, el elemental del agua, aparece ante ellos, llevándose consigo a Asami y matando a Kagura. Ante los ojos de Tsuyuha, Kagura vuelve a la vida gracias a que su poder como elemental ha despertado un poquito. El pobre muchacho se encuentra con el papelón de ser la reencarnación del guía elemental del éter, pero él no lo comprende ni quiere saber nada de eso, el sóolo quiere recuperar a Asami, y esto provoca la desconfianza de uno de los guías principales, Sai, elemental del fuego. Éste decide alejarse del clan de la Tierra y enfrentarse a Shiki por su cuenta. Por otra parte está Shizuku, guía

elemental del hielo, cuyo único propósito es recuperar a Shiohisa, de la que está completamente enamorado y por lo que es capaz de matar a quien se interponga.
Mientras tanto, Kagura termina por demostrar que tiene un gran poder, y aunque no logra controlarlo, si consigue que muchos elementales lo reconozcan como guía elemental del éter. El más cercano a él va a ser Tsuyuha, a quien el muchacho aprecia especialmente por recordarle mucho a su difunta hermana.
Entretanto, como Asami no está muy



dispuesta a ayudar a Shiki, éste ejerce su poder para controlar su mente y que cumpla con su cometido como multiplicadora. Resuelto este problema, Shiki se presenta ante el clan de la Tierra para liberar a su hija, al mismo tiempo que Shizuku ha llegado con el mismo propósito y se está enfrentando con Tsuyuha. Pero Kagura controla cada vez mejor su poder, y está dispuesto a luchar contra Shiki, si bien no puede atacarle por no herir a Asami. Como las cosas parecen complicarse cada vez más, Koimura decide matar a Shiohisa atravesándola con su espada, a la vez que Sai y Chiaki aparecen para combatir a Shiki. Cuando parece que Sai y Tsuyuha van a perder, el verdadero poder del elemental del éter despierta al fin en Kagura, desplegando dos gigantescas alas de aspecto pétreo. Kagura recupera a Asami, y gracias a



KOIMURA:
Es el elemental del acero y líder del clan Tierra. Además es el más viejo de todos los elementales y ha vivido ya dos guerras. Guarda en el interior de su estómago la empuñadura de la espada del elemental del éter. Estaba casado, y tiene una hija, pero su mujer murió en el transcurso de la última batalla. Como él no estaba para protegerlas, su hija Hisae lo odia a muerte.

HISAE:

Es la elemental del platino y pertenece al clan de la Tierra. Hija de Koimura, lo odia desde que su madre murió, y piensa que es la única que sufre por su pérdida, porque piensa que él no amaba a su mujer. Mataron a su madre delante de ella, y cuando estaban a punto de matarla también, Shiki la salvó y se la llevó consigo. Por eso, en la presente guerra, ella lucha con el clan del agua y se ha entrenado duramente para poder matar a su padre y entregar a Shiki la empuñadura de la espada del elemental del éter. Junto con Koimura, es la otra persona que sabe como encontrarla.

SHIZUKU:

Es el elemental del hielo y pertenece al clan del agua. Ama profundamente a Shiohisa y su único deseo es estar con ella, deseo que no comparte Shiki. El poder del elemental del agua es tal que Shizuku se siente incapaz de enfrentarse a él, así que decide superar su miedo derrotando al elemental más poderoso, Kagura. Sin embargo, gracias a Kagura se deshace de todos sus complejos y rencores y comprende que debe cambiar de actitud y hacer lo que es justo.

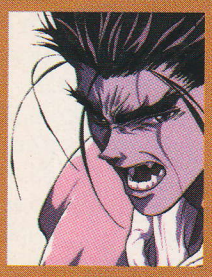
YOH:

Es el guía elemental de la arena y pertenece al clan de la Tierra. Está enamorado de Tsuyuha, aunque ella no le corresponde. Tiene la esperanza de que el nuevo elemental del éter sea un ser fuerte y seguro de si mismo, por lo que cuando encuentran a Kagura, no deposita demasiada confianza en él. Sin embargo, cuando en una ocasión Kagura salva la vida de Tsuyuha y otros miembros del clan, Yoh abandona sus dudas y decide protegerle con su vida si es preciso, porque para él, ha quedado demostrado que se puede confiar en Kagura.

SHIKI:
Es el guía elemental del agua, líder de su clan y el más poderoso de los cuatro elementos. Su misión principal como elemental del agua es ayudar a construir Utopía, pero ahora Shiki tiene un único propósito: Recuperar a su hija Shiohisa. La única forma de conseguirlo para él es convertirse en el líder de todos los elementales, lo que implica matar a Kagura.

SHIOHISA:
Hija de Shiki y una multiplicadora muy poderosa. En la última gran guerra entre los elementales, Shiohisa quedó atrapada en una especie de árbol de éter. Lógicamente, ella pide ayuda a su padre para que la libre, y es por eso que Shiki abandona su deber como elemental y provoca la presente guerra.

TSUYUHA:
Guía elemental de los árboles. Pertenecía al clan de Shiki, pero cuando éste declara la guerra abierta a los elementales, ella se dedica a buscar al nuevo guía elemental del éter para que traiga la paz. Cuando encuentra a Kagura, se une al clan de la Tierra y se convierte en su maestra y protectora. Es una muchacha muy guapa y de gran carácter pero con un corazón de oro. Parece sentir algo muy fuerte por Shiki.



SAI:
Es el guía elemental del fuego. Su misión como tal es la de prolongar la guerra lo máximo posible. Es despertado por Chiaki y continúa la guerra que quedó sin resolver hace muchos millones de noches. No está de parte ni de Shiki ni de Kagura, al que considera un débil e incapaz de encarnar al guía elemental del éter.

CHIAKI:
Es una multiplicadora que despierta al elemental del fuego y se une a él para que tenga más poder. Le encontró por casualidad mientras viajaba buscando aventuras para olvidar a un amor frustrado, aunque en realidad es el propio Sai quien la atrae hasta ese lugar.

su poder de regeneración, libera a Shiohisa y devuelve la paz a su espíritu, cura a todos los heridos y restablece el ansiado equilibrio entre todos los elementales. Ha llegado el nuevo Patriarca de Utopía.
En el manga las cosas ocurren de manera un poco distinta, con más lentitud, lógicamente, explicando muchas cosas y dando más importancia a ciertos personajes que en el ova apenas salen. Es el caso de Hisae, guía elemental del platino, que en el manga es aliada de Shiki y conoce el lugar donde se encuentra la empuñadura de la espada del elemental del éter, matando a su padre si es preciso para conseguirlo. También Shizuku cobra gran importancia: todo lo que hace es por amor a Shiohisa. Aparece junto a Hisae para matar a Kagura y aunque lo

vence es asesinado por su compañera, y al fina.l Kagura le salva la vida y él se convierte en uno de sus principales amigos. Otros cambios los tenemos en Asami, que en un principio se presta encantada a ayudar a Shiki porque lo considera el hombre más fuerte que ha conocido, o en Tsuyuha, que parece estar enamorada de Shiki. Se ahonda bastante en el pasado de Koimura, y no podemos olvidar a Kagura, que en el manga es un niño bastante atolondrado e ingenuo y tiene poco que ver con el muchacho ova.

No obstante, la gran diferencia argumental gira en torno a Shiohisa: manga lo que ocurre es que cuando muere el guía elemental del éter aflo sus verdaderas intenciones, y para continuar viviendo atrapa a Shiohisa unos apéndices de médula de éter qu van absorbiendo la vida, y terminará atrapando también a Asami para seg viviendo. Esto hace que se entienda bien el comportamiento de Shiki.

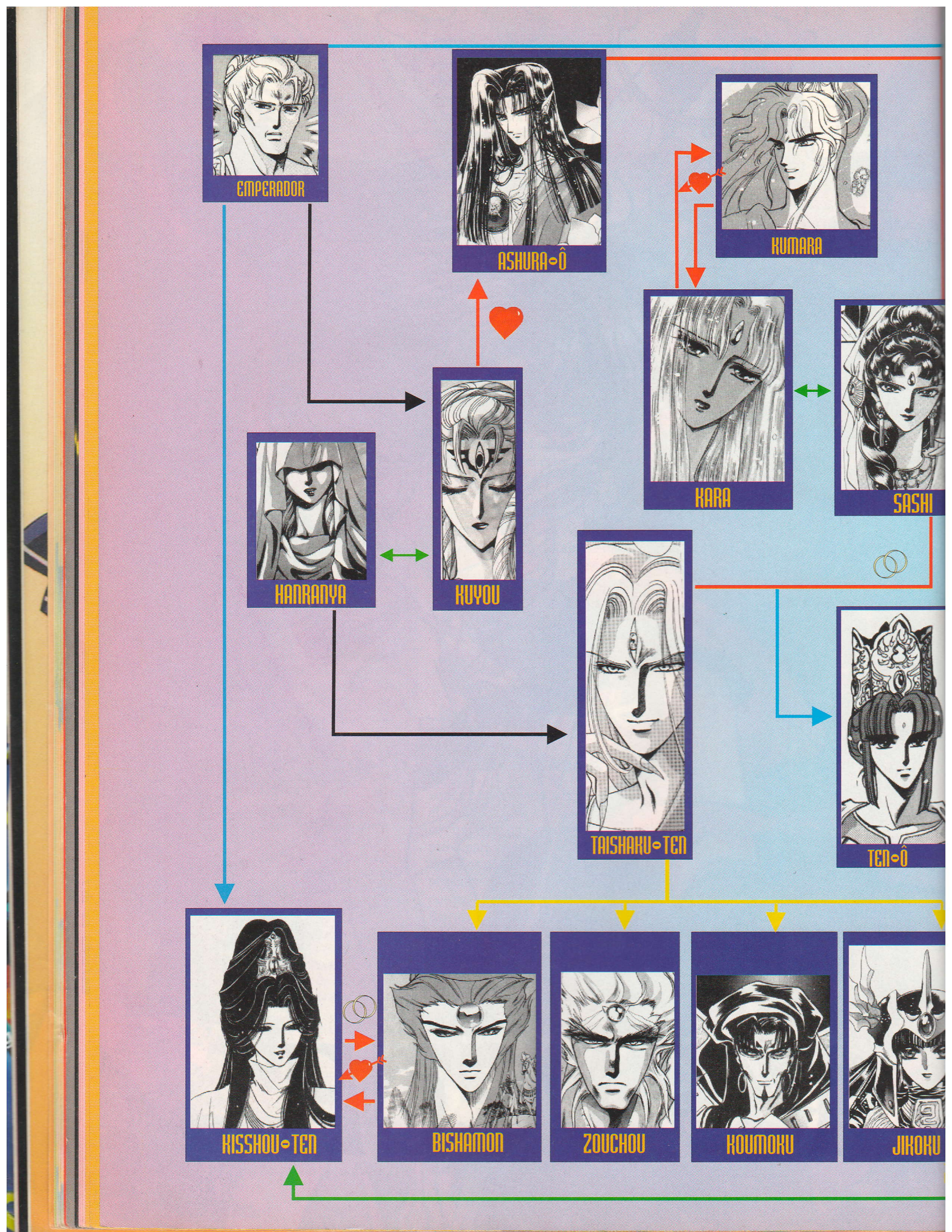
Aki

2-A

GATE KEEPERS
MANGA

MANGA
RG·VEDA

RG VEDA


EMPERADOR
ASHURA-Ô
KUMARA
KARA
SASHI
KUYOU
HANRANYA
TAISHAKU-TEN
TEN-Ô
KISSHOU-TEN
BISHAMON
ZOUCHOU
KOUMOKU
JIKOKU

GENEALOGÍA RG VEDA

ASHURA

KUJAKU

SHARA

RASETSU

KENDAPPA

SOUMA

RYUU

KARURA

YASHA

KARIOUBINGA

GIGEI

AMOR
AMOR CORRESPONDIDO
MATRIMONIO
UNION
HERMANOS
ESTRELLAS Y GENERALES
HIJOS
PROFETISAS

RG VEDA

PERSONAJES

ASHURA

Es el personaje principal de esta historia. Es la única superviviente del clan Ashura, y la heredera de Ashura-Ô, que fue asesinado por Taishaku-Ten durante la Guerra Santa. Su madre, Sashi, la intentó matar cuando sólo era un bebé. Tiene los ojos de color dorado, el pelo negro, y las orejas acabadas en punta, rasgos propios de los de su clan.

Fue encerrada en un Kekkai (barrera de poder) durante 300 años, en el bosque de Maya, cerca del pueblo de Yasha, hasta que éste, tal y como decía la profecía, la sacó de allí. Es la líder de las seis estrellas que de acuerdo con la profecía destronarán a Taishaku-Ten y acabarán con el imperio impuesto por éste. A pesar de tener 300 años, su aspecto es el de una cría pequeña de unos seis o siete años, lo que no corresponde con su edad, ya que por los años que tiene (teniendo en cuenta que es un ser divino), su apariencia física debería ser la de unos 17 años.

Aunque Ashura parece una niña muy buena, en realidad tiene dos almas: una llena de bondad hacia los demás, y otra como dios de la destrucción, de aspecto más adulto.

Su sexo es algo que no está muy determinado. Clamp la dibuja casi siempre como una niña, pero cuando aparece en su versión adulta, parece un ser un tanto andrógino, ni hombre ni mujer, pues los dioses la castigaron sin definir su sexo. A esto podemos añadir que el Dios Ashura del budismo es pintado como un dios demonio y a veces como un joven asexuado.

Tal vez por eso se presenta al personaje con esa dualidad: la joven Ashura, una niña dulce y buena, que guarda el espíritu de un ser malo, destructivo, cruel, y mucho más poderoso, que fue a quién realmente despertó Yasha. Podríamos denominarlo el "Ashura negro", y es en verdad el heredero de Ashura-Ô, que despertará para hacer cumplir la profecía por completo.

Afortunadamente, parece que todavía predomina la personalidad de la pequeña, que no es consciente de lo que lleva dentro ni de cuál es su destino.

Entre sus poderes está el de controlar el fuego y poseer una espada hechizada llamada Shura-Tou, que sólo el rey Ashura de cada generación puede usar. Ashura guarda esta espada en el interior de su propio cuerpo, y la hace emerger en su mano cuando desea.

Según la profecía, se dice que Yasha debe proteger a Ashura con la vida, pero que esta está destinada a matarle.

NOTA: Como al tratar a Ashura hemos de referirnos con algún pronombre, vamos a tratarla como "ella", ya que pasa más tiempo en su forma infantil, y parece una niña.

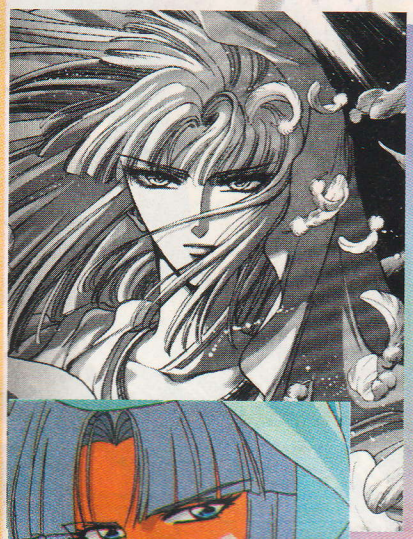
YASHA-Ô

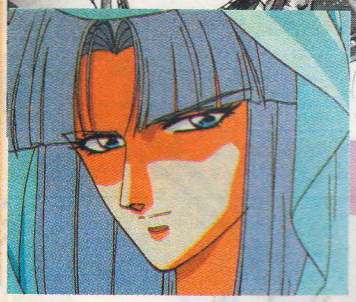
Es el rey del clan Yasha, y el Dios Jefe Guerrero del norte, considerado además como el más fuerte. Su nombre auténtico es Yama, que es el dios de la muerte en la mitología hindú. Tiene el pelo negro, muy largo, y los ojos también oscuros, que se vuelven rojos cuando se enfada, cobrando un aspecto demoníaco. Se le considera joven; aunque su edad es de 500 años, vendría a ser unos 20 años humanos. Era hijo del anterior rey del clan Yasha y de su concubina. Tiene un hermanastro, Rasetsu.

Yasha liberó a Ashura del Kekkai en el que estaba encerrada, y como eso estaba totalmente prohibido, todo su clan fue aniquilado por orden de Taishaku- Ten.

Para Yasha, Ashura es la persona más importante del mundo y la defendería aún a costa de su vida. Es como su padre adoptivo. Para Ashura, Yasha es la única persona en el mundo a la que cree importarle. La relación entre ambos es de lo más especial.

Posee una espada sagrada, la Yama-Tou o Espíritu Nocturno, que según cuenta la leyenda, le fue entregada al clan Yasha por un ser alado. Sus especialidades incluyen la Yama Tenrouken y el Mei-Ou Hayouzan. La espada de Yasha y la de Ashura están de alguna manera conectadas.

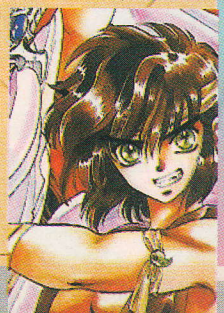




KARURA-Ô

Es la reina del clan Karura, llamada también Reina Azul, y vive en un castillo en el cielo llamado Tenkujou. Es además la Diosa Jefe Guerrero del sur. Tiene el cabello y los ojos plateados. Cada persona que pertenece al clan Karura tiene un pájaro que le acompaña desde que nace; el pájaro posee la energía de la persona, de tal manera que si la persona enferma o muere, el pájaro también lo hará. El pájaro de Karura se llama Garuda, y es un ave depredadora dorada. Karura servía a Taishaku-Ten para proteger la vida de su hermana Karyoubinga, tan débil de salud que no podía vivir fuera del palacio y su aire puro; pero Taishaku-Ten torturó a la niña hasta matarla, arrojándola después a las bestias para que la devorasen. Karura perdió el control y le atacó. A causa de esto, parte de su clan fue aniquilado. Ella fingió suicidio para que la dieran por muerta y y dejaran en paz a su clan, y se unió a Ashura y a las otras estrellas.

Su poder reside en el ave Garuda, y su técnica es llamada Karura-Hitenshou.



RYUU-Ô

Es el rey del clan Ryuu o clan de los dragones, y se le llama también el Bushinshou (Jefe Guerrero) del oeste. Su nombre original es Naga, que significa dragón en japonés y serpiente cobra en sánscrito. Su madre era la anterior reina del clan, una valiente guerrera que murió rescatando a un niño. Ryuu tiene el pelo castaño y los ojos azules, y no quiere ser rey de su clan sino un guerrero tan poderoso como su madre. Se une a Ashura y Yasha porque envidia la fuerza y forma de ser de Yasha y quiere aprender de él todo lo que pueda. Posee una espada llamada Ryuga. Entre sus poderes destaca el control que tiene sobre el agua y las olas usando su "Ki" en una técnica conocida como Ryuuga-Tou. Su especialidad incluye el Kai-Ou Jin, y el Haja Kairyuuha.

KENDAPPA-Ô

Es la reina del clan Kendappa, hija de la anterior reina Kendappa y del general Jikoku del este. Tiene un largo cabello negro y los ojos azules. Posiblemente es el personaje más bello de todo el manga, de aspecto más inocente y bueno, y en el que más queda claro que las apariencias engañan. Es uno de los personajes más misteriosos de RG VEDA. Ella es la arpista de Taishaku-Ten. No hay nadie que toque mejor el arpa que ella en todo el mundo. Es llamada Gakushi no kimi (Señora de los Instrumentos). Su padre, Jikoku-Ten, fue asesinado por Taishaku-Ten en la Guerra Santa. A pesar de esto, Kendappa-Ô se mantiene fiel y leal a Taishaku-Ten, porque admira muchísimo la fuerza y a los que son fuertes, y considera que Taishaku-Ten es el ser más fuerte que conoce.

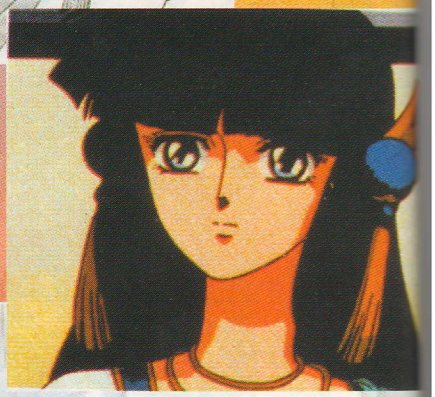
Tiene un castillo propio llamado Ganderaja, pero pasa la mayor parte del tiempo en el castillo del emperador.

Aunque es una de las seis estrellas, no tiene intención de unirse al grupo. A pesar de la dulzura que muestra su rostro, es fría como el hielo, y a pesar de lo poco fuerte que puede parecer, para ella incluso Yasha, que es el guerrero más fuerte, puede ser un juguete.

La madre de Kendappa-Ô, la anterior arpista del reino, murió de un ataque al corazón, pues ella estaba enamorada de Yasha cuando él era muy jovencito. A pesar de que Yasha no tiene culpa alguna y de que aparentemente no le guarda ningún rencor, aun hay algo en su interior que no le permite simpatizar con él.

Conocía a Karura, a Yasha y a Aizen-Myo-Ô desde que todos eran niños.

Ahora su mejor amiga es Souma, bueno, algo más que una simple y buena amiga. Respeta la decisión de Souma de luchar contra el emperador, pero porque está convencida de que nunca podrán derrocarle.



SOUMA

Es la mejor amiga de Kendappa-Ô. Hace tiempo, el clan Souma fue aniquilado debido a que Taishaku-Ten había oído que la sangre de los de la raza Souma daba la inmortalidad una vez al año; y ella fue la única superviviente del clan. Los padres de Souma la ayudaron a escapar y Kendappa la encontró malherida. La salvó del emperador y la entregó a Kisshou-Ten, y desde entonces son grandes amigas.

Souma sirve a Kisshou-Ten, la esposa de Bishamon-Ten, y es quien la ordena unirse a Ashura para derrocar a Taishaku-Ten.

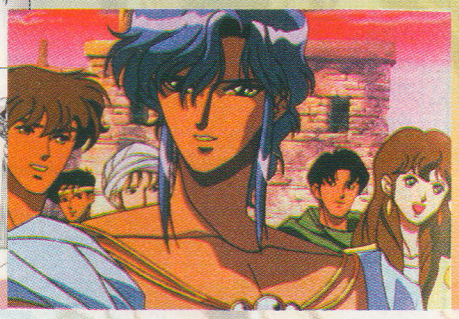
Ha reconocido que Kendappa-Ô es la persona más importante de su vida, y Kendappa-Ô reconoce al final que ama a Souma, y por eso hace lo que hace..

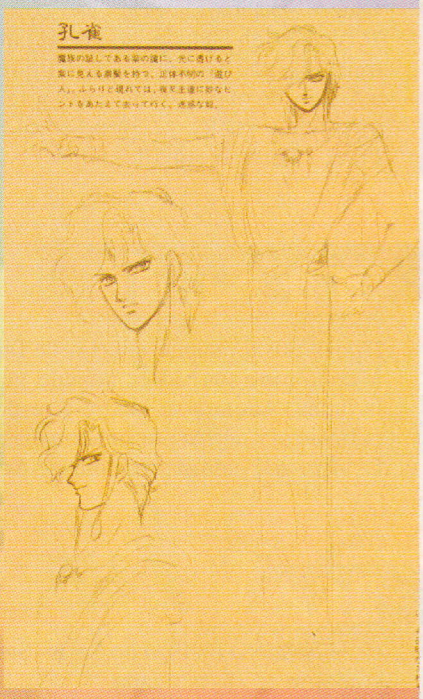
Souma maneja un arma conocida como Sougeppa, que son como una especie de dos media lunas afiladas. Es una chica muy fuerte pero a la vez encantadora y dulce. Adora a Ashura en cuanto la conoce y suele cuidar de ella y de Ryuu cuando Yasha no está.

KUJAKU

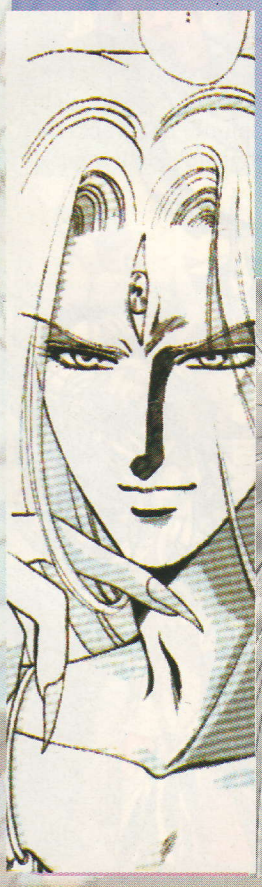
Es el personaje más misterioso de todos, un verdadero expediente X hasta casi el final de la historia.. No forma parte de las seis estrellas, pero sin embargo, parece estar de su parte. Su pelo y sus ojos son de color violeta, posee un tercer ojo en la frente y alas negras en la espalda como los demonios, que suele mantener escondidas. Dice ser un simple viajero, pero sabe todo sobre la profecía de Kuyou. Tiene unos poderes extraordinarios, como la capacidad de penetrar en el Kekkai sin el menor problema.

En realidad, Kujaku es el hijo del anterior emperador y su hermana, que era la adivina del reino. Por ello los dioses lo dotaron de los atributos de los demonios, como muestra del pecado de sus padres. El emperador los encarceló para que nadie supiera de su impiedad y por ello su madre se volvió loca. De ella, que intentó matarlo para luego suicidarse, heredó los poderes adivinatorios, de ahí que conozca la profecía. Es él quien viajó tiempo atrás para entregar la Yama-Tou al clan Yasha, la única espada capaz de parar a Ashura si ésta despierta. Gracias a la unión de las espadas y al amor que se tengan Yasha y Ashura, espera que la profecía no se cumpla.





TAISHAKU-TEN



Mató a Ashura-Ô y se coronó así mismo como nuevo emperador. Tiene un tercer ojo en la frente y el pelo plateado y muy largo. Conocido como Dios del trueno, era general del este del emperador, famoso por su ambición y crueldad, y que llegó a ser guerrero de Ashura-Ô. Habita el palacio de Zenmi-Jou. Por supuesto, en todo su vasto imperio, la palabra Ashura está absolutamente prohibida desde que se profetizó que seis estrellas al mando de Ashura lo derrocarían.

Taishaku-Ten tiene cuatro generales muy poderosos que lo protegen, tienen un rango mayor que los Dioses Guerreros, y mandan sobre éstos. Los generales protegen el reino del cielo del otro mundo, el I-Kai, que hay en el exterior, y que está poblado de demonios que quieren invadirlo. La verdadera razón por la que Taishaku-Ten lleva a cabo todos sus actos es una promesa a Ashura-Ô para impedir que la auténtica Ashura despertara y destruyera el mundo.

SASHI

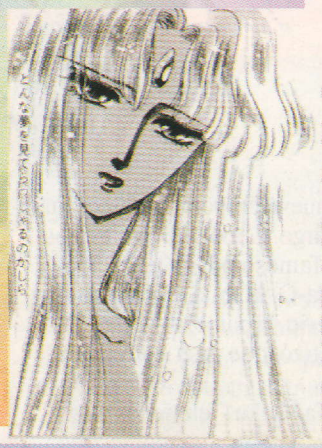
Esta muchacha humana casó con Ashura-Ô para ser reina y se hizo amante de Taishaku-Ten cuando vio que él también ambicionaba el poder. No tuvo reparos en traicionar a su marido y se convirtió en la esposa del nuevo emperador. Tiene gemelos, a Ashura de su primer marido y a Ten-Ô del segundo. Llena de ambición, quiso matar a Ashura y vuelca su cariño en su hijo, el que tendría que suceder a Taishaku-Ten. Posee en su frente una de las piedras que ha de despertar la espada Shura.

TEN-Ô

Hijo de Sashi y supuestamente de Taishaku-Ten y hermano gemelo de Ashura, es todo lo contrario a sus padres: amable, gentil, tímido, bueno, pero con un gran talento para la lucha. Adora a su madre y respeta a su padre, con el que apenas habla. Siente curiosidad y cariño por su hermanastra. Está perdidamente enamorado de Kendappa-Ô, incluso le pide matrimonio, pero ella siempre piensa que está bromeando.

KARA

Es la hermana melliza de Sashi. Siendo todo lo contrario a su hermana, Kara intentó suicidarse por no poder soportar lo que su hermana hacía, pero los poderes de Ashura-Ô, la devolvieron a la vida, ya que tenía una misión que cumplir.. Lleva en su frente la otra piedra necesaria para el renacimiento de la espada Shura, de la que además es guardiana.



KUYOU

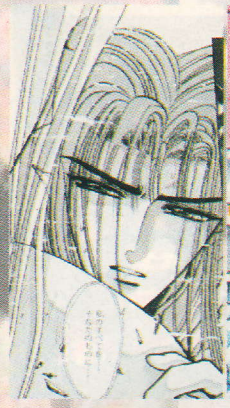
Fue encerrada en una mazmorra por no poner sus poderes al servicio de Taishaku-Ten. Kuyou había prometido hace 300 años a Ashura-Ô que le diría la profecía a Yasha en su momento. Ella amaba a Ashura-Ô y rehusó trabajar para Taishaku-Ten, negándose a revelar nada sobre las seis estrellas. Era una gran amiga de Yasha, y escapa para verle, a sabiendas de que ella pronto morirá.

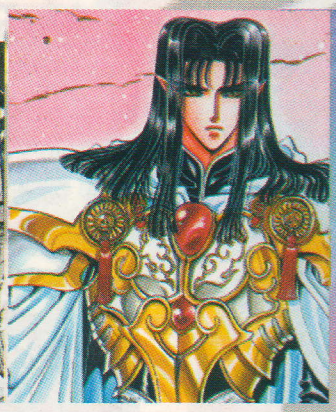
GIGEI

Era una bailarina que hace seis años había conocido a Yasha y se había prendado de él. Ahora, seis años después, ella no ha cambiado de opinión y esta dispuesta a seguirle aunque eso signifique la muerte. Su madre era una fabulosa bailarina que tuvo que casarse con el hombre que no amaba y él, por celos, la hizo bailar y bailar hasta que murió. Gigei no quiere repetir el destino de su madre, está decidida a vivir junto a su amado.

HANRANYA

Sirve a Taishaku-Ten fielmente. Es la hermana gemela de Kuyou, también con poder de videncia, pero para tener más capacidad que su hermana se cegó ella misma. Observa el futuro en un espejo de agua y siempre lleva la cabeza velada.





ASHURA-Ô

Es el Dios guerrero y protector del cielo. Casó con Sashi y su máxima ilusión era tener un hijo, pero la profecía anunció que ese niño sería el dios de la destrucción. Él decide que su hijo ha de nacer, desafiando a los cielos, y por eso Ashura nace sin sexo, imposibilitando una descendencia para el clan. Para evitar la profecía, pide ayuda a la única persona dispuesta a intentar cambiar el destino por él, el ambicioso Taishaku-Ten. Ashura-Ô le pide que lo mate y lo devore para darle el poder necesario para enfrentarse a Ashura si se diera el caso.

BISHAMON TEN

Es el marido de Kisshou-Ten y general divino del norte del ejército de Taishaku-Ten. Durante la Guerra Santa, hizo un pacto con Taishaku-Ten por el que a cambio de tener como esposa a la hija del antiguo emperador, le apoyaría incondicionalmente.

ZOUCHOU-TEN

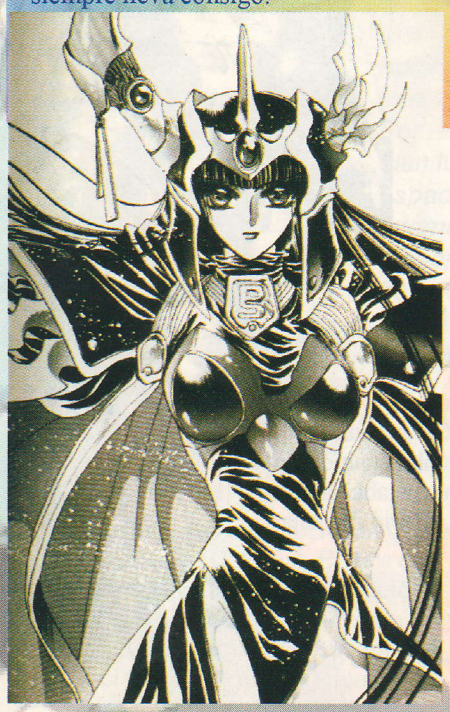
Es el general divino del sur. Aunque es fiel a Taishaku-Ten, al final se pondrá del lado de Yasha. Aprecia muchísimo a Karura.

KOUMOKU TEN

Es el general divino del oeste. Tiene una hija que se llama Tamara y está enamorada de Ten-Ô.

JIKOKU-TEN

Es el general divino del este y el más poderoso. Realmente, es Kendappa-Ô. Su arma es una espada parecida a una cimitarra que oculta en el arpa que siempre lleva consigo.



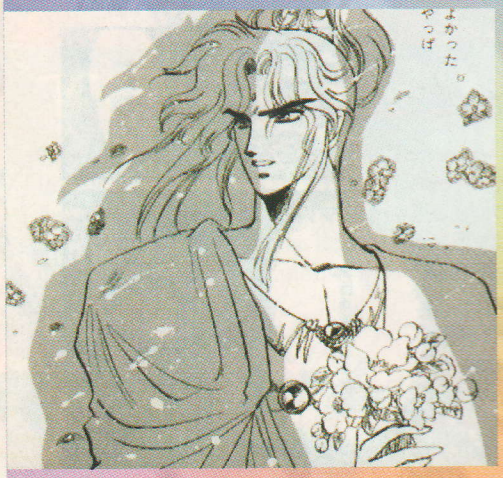
KISSHOUTEN

Es la hija del antiguo emperador y hermanastra de Kujaku. Taishaku-Ten la entregó en matrimonio a Bishamon-Ten, por lo que suele mostrarse muy fría y distante con él, pero en realidad lo ama desde joven y desconoce que ese sentimiento es recíproco. Está en contra del reino de terror al que Taishaku-Ten está sometiendo a todo el mundo.

AIZEN-MYOU-Ô

Es en realidad un demonio que se comió a la joven princesa Aizen-myou-Ô y tomó la forma de su cuerpo. Se sirve de mariposas demoniacas para ver el mundo exterior, con las que capturó a Yasha para comérselo y tener su poder. Es fulminado por Kujaku.

KUMARA



Es el rey del clan Kumara, que se enfrentó a Taishaku-Ten en la guerra Santa y por ello toda su ciudad, Kusumapra, llamada la ciudad de las flores, fue arrasada y la población aniquilada. Kumara encontró a Kara y ella le dijo que podría vencer a Taishaku-Ten y vengar a su pueblo con el poder de la espada Shura que ella custodiaba. Para ello necesita la sangre de la princesa Ashura. Mientras esperan que llegue el momento indicado, se enamoran y se casan. Aunque la ama, está obsesionado con la venganza de su clan.

RASETSU Y SHARA

Rasetsu es el hermano de Yasha, y Shara es su esposa. Rasetsu era el heredero legítimo del clan Yasha, pero cedió el puesto a favor de su hermano, más fuerte, a cambió de que éste cuidara del clan. Cuando el clan Yasha fue aniquilado, Rasetsu se enfadó mucho con su hermano, pero al final comprende todos los motivos. Ama profundamente a su esposa, a la que promete que cuando encuentre a su hermano y aclare las cosas volverá con ella; sin embargo su promesa de amor no podrá cumplirse y ambos sufrirán un cruel destino.

KARIOUBINGA

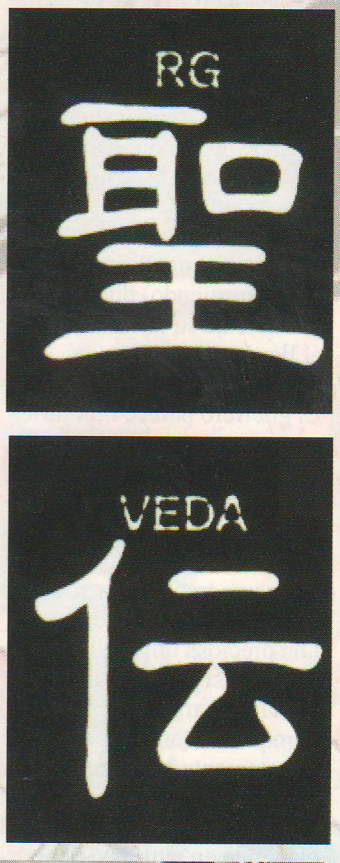
Es la hermana pequeña de Karura. Es una muchachita que tiene el canto más maravillosos del reino, rodeada de pájaros que están siempre con ella por su melodiosa voz, pero está muy enferma y no puede salir de la atmósfera de su fortaleza.

KENDAPPA

Madre de Kendappa-Ô y arpista del antiguo emperador, estaba enamorada del joven Yasha aunque estaba casada con el general Jikoku. Murió de pena.

RYUU

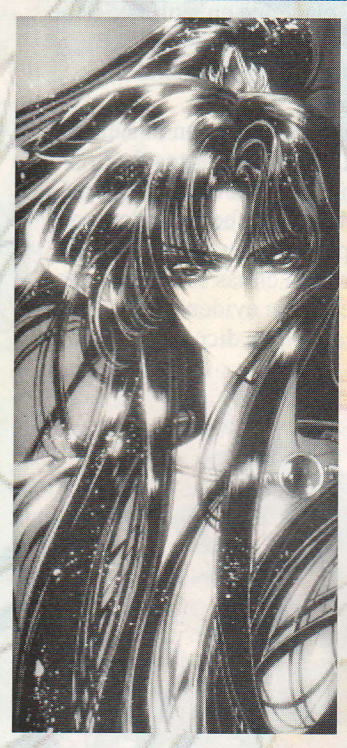
Es la madre de Ryuu-Ô, y jefa del clan Ryuu.



ERAN TIEMPOS DE PAZ. LOS DIOSES VIVÍAN CON LOS HOMBRES Y GOBERNABAN LOS CIELOS Y LA TIERRA. EL DIVINO EMPERADOR HACÍA QUE LA PAZ REINASE EN TODAS PARTES. NO HABÍA LUCHAS, INCLUSO LOS GUERREROS DIVINOS DEL EMPERADOR HABÍAN OLVIDADO LO QUE SIGNIFICABA LUCHAR.
UN NOMBRE: TAISHAKU-TEN, UN SOLDADO QUE CONSIGUE LA REBELIÓN DE LOS HOMBRES, ENTRA EN PALACIO Y ASESINA AL EMPERADOR CORTÁNDOLE LA CABEZA Y MOSTRÁNDOLA A TODOS A MODO DE TROFEO.
ES EL PRINCIPIO DE UNA GUERRA, DE UN REINADO DE TERROR Y LUCHA SIN IGUAL, ES...

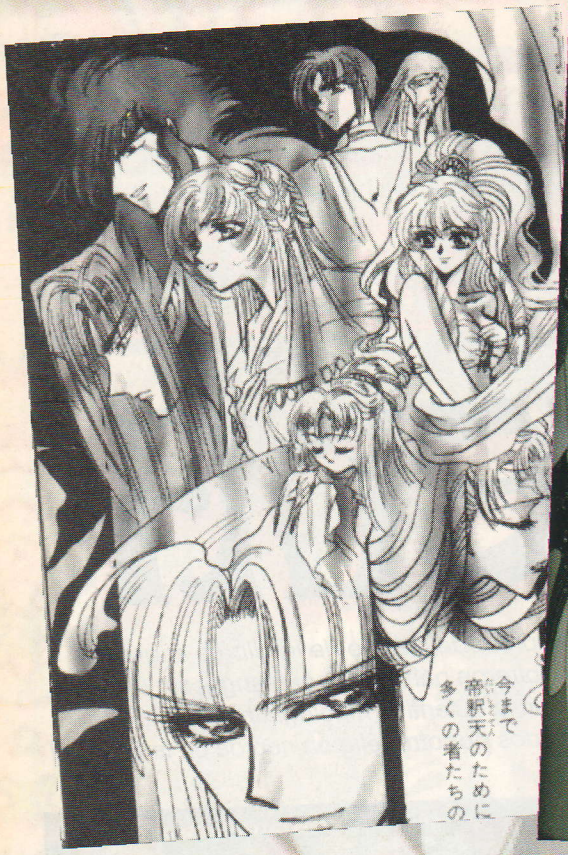
RG VEDA

El nombre de la serie más famosa de las Clamp procede de uno de los libros sagrados del hinduismo, el RIG VEDA. Es en donde se inspiraron para hacer el manga; sin embargo, poco tienen que ver los personajes con la auténtica mitología hindú.
Muchos de estos antiguos dioses fueron asimilados por otra religión nacida en la India, el budismo, que se extendió por Asia y llegó incluso a Japón. Las divinidades, tomadas en su mayoría como guardianes y protectores, asumieron nombres japoneses y entraron a formar parte de la cultura japonesa. Es del budismo nipón de donde salen muchos de los nombres de R G Veda.
Es importante tener en cuenta una serie de puntos en esta historia antes de entender bien el manga. Así pues, en R G Veda, hay varios clanes, en donde los líderes de cada clan toman el nombre del mismo. Los jefes de cada clan son considerados dioses, tienen una vida mucho más longeva que los humanos, y por ser dioses, se les considera inmortales; sin embargo, se les puede matar.
Por último, mencionar que los dioses de cada clan luchan con armas, generalmente espadas, que se manejan con la energía interna de los mismos.
Y ahora, sin más, pasemos al manga que les ha hecho triunfar en el mundo entero. Un total de 10 volúmenes con un final espeluznante que nos deja a todos con la boca abierta.



EL MANGA

Hace 300 años hubo una gran guerra en el Reino Celestial. El dios del trueno Taishaku-Ten, se rebeló contra el Ten-Tai, Emperador de los dioses. Fue una guerra cruel, en donde muchos clanes se vieron enfrentados. El clan Ashura, comandado por su rey Ashura-Ô, fue aniquilado por la armada de Taishaku-Ten, y el propio Ashura-Ô murió. Su esposa, de quién se dice que le había traicionado, se casó con Taishaku-Ten, embarazada de un niño de Ashura-Ô. El bebé nació a la vez que su otro hijo, conocido como Ten-Ô, cuyo padre no era Ashura-Ô. Sashi se quiso deshacer del bebé perteneciente al clan Ashura, y así, fue encerrado en un Kekkai durante 300 años.



Pero había una profecía que anunciaba el final de este reinado, y con ella se inicia esta historia.

SEIS ESTRELLAS DESCENDERÁN... ASTROS DE LAS SOMBRAS QUE TRAICIONARÁN A LOS CIELOS... DONDE HUBO CIELO DEJARÁ DE HABERLO, DONDE HUBO TIERRA DEJARÁ DE HABERLA... SIGUIENDO LAS INDICACIONES DE UN FAMILIAR FALLECIDO, ADOPTARÁS A UNA CRIATURA. IGNORA QUÉ ES EL BIEN Y QUÉ ES EL MAL, PERO HARÁ GIRAR LA RUEDA DEL DESTINO QUE AGUARDA AL REINO CELESTIAL.
SEIS ESTRELLAS REUNIDAS LO DOMINARÁN TODO. NADA PODRÁ DETENERLAS. ENTONCES, DESTRUIRÁN LOS CIELOS.

Kuyou, la adivina del antiguo emperador, escapa de la cárcel en que había estado encerrada por negarse a revelar la profecía al nuevo emperador, y *Taishaku-Ten* envía a matarla al guerrero más poderoso del reino, *Yasha-Ô*, a sabiendas de la estrecha amistad que los unía. Así, cuando Yasha la encuentra, es evidente que no piensa matarla, y ella le comunica el vaticinio en cuestión y su destino en relación con él: encontrar un bebé y adoptarlo, aunque en el futuro esa criatura está destinada a matarle. A pesar de la advertencia, el rey Yasha va en su busca y haya en el bosque de los espectros un Kekkai (barrera de poder) que guarda en su interior un recién nacido. Cuando Yasha intenta despertarlo, el espíritu del bebe se manifiesta como un joven (el aspecto que debería tener si lleva 300 años durmiendo) que le advierte de su necedad, pues él lleva consigo la destrucción de este mundo. El guerrero parece ignorarle, y toma en sus brazos a aquel ser con la forma de un bebé; el último descendiente del clan Ashura, la princesa *Ashura*. Muy pronto el bebé sufre una transformación repentina y se convierte en una preciosa niña de unos 7 años (y así se queda durante la mayor parte del manga). Aunque el clan se opone tajantemente a la adopción de la pequeña Ashura (ayudar a alguien de ese clan, que en teoría no debe quedar nadie, está castigado con la muerte), Yasha no atiende a razones.

Entonces entra en escena un misterioso personaje, *Kujaku*, con rasgos de demonio y bastante bromista, pero que parece conocer la profecía y todo lo que conlleva. Aparece y desaparece por arte de magia, no deja claras sus intenciones, lo único que parece evidente es que sabe mucho más de lo que dice y que tiene un

gran cariño por Ashura.
Cuando Yasha decide llevar a la niña ante Kuyou, encuentra a la adivina brutalmente asesinada, y por medio de Kujaku descubre que detrás de ese acto está el general del Norte *Bishamon-Ten*, y que en estos momentos debe estar atacando a su clan. Aunque Yasha vuelve corriendo, es demasiado tarde: como castigo por haber protegido a la princesa Ashura, se ha convertido en un proscrito y su clan debe ser aniquilado. Para vengar a su pueblo, Yasha decide proteger con su vida a la pequeña y hacer que se cumpla su destino: reunir las seis estrellas para derrotar a Taishaku-Ten.
De esta manera comienza un largo viaje con la pequeña Ashura, con el fín de que se cumpla la profecía, y en su camino irán apareciendo diferentes personajes, a su favor o en su contra, pero con un destino común: la muerte.

Primeramente conocen a *Gigei*, una gran bailarina que ha sido invitada a bailar en el festival de las estrellas ante *Kisshou-Ten*, la hija del antiguo emperador. La muchacha está enamorada de Yasha desde pequeña, así que decide ayudarles aunque sabe el riesgo que corre. Promete a Ashura encontrarlos cuando termine la fiesta, los soldados de Taishaku-Ten descubren que los ha ayudado y, como no, la matan.

Kisshou-Ten, indignada por la política que está desarrollando el emperador, decide ayudar a Yasha, y encarga a *Souma* que se ponga a su servicio. Souma es la última descendiente del clan Souma, exterminado por Taishaku-Ten ya que su sangre podía conceder la inmortalidad, así que no se lo piensa mucho cuando tiene que unirse a Yasha en su cruzada contra Taishaku-Ten, a pesar de que a su gran amor, *Kendappa-Ô*, no le hace ni pizca de gracia pensar que puedan matarla por ello.

De repente aparece Kujaku para indicarles que lo primero que tienen que hacer es encontrar la espada Shura, el arma que sólo el rey del clan Ashura puede manejar, y que se halla en el palacio subterráneo de Kusumapra. Al dirigirse hacia allí, entran en el territorio del clan Ryuu. El heredero del rey, Naga, es un muchacho cuyo mayor deseo es ser el más fuerte, por lo que decide retar a Yasha, que está considerado el mejor. De este encuentro surge una amistad que lleva a Naga a acompañarles en su viaje; y para ello decide aceptar ser el nuevo rey, *Ryuu-Ô*, y así hacerse con la espada Ryuga que lo designa como tal.
En el palacio de Kusumapra les espera el rey *Kumara*, cuyo clan fue aniquilado por oponerse a Taishaku-Ten, y desea poder matarlo. Hace 300 años encontró allí a una joven herida, sacerdotisa del clan Ashura y hermana gemela de Sashi, que guardaba la espada Shura, y que le convence de que si logra despertar el alma de la espada podrá enfrentarse al emperador. Para ello necesita la sangre de la pequeña princesa, por lo que no duda en hacerla su prisionera. Lo que el pobre no sabe es que *Kara*, la sacerdotisa que ahora es su esposa, en realidad es tan sólo un fantasma, que el rey *Ashura-Ô* volvió a la vida para que guardara la espada hasta que su heredera viniera por ella, y que sólo Ashura puede manejarla. Mientras Yasha y los demás luchan contra uno de los muchos enemigos que el imperio envía, en Ashura aflora su verdadera identidad (no muy buena por cierto) ante la proximidad de la espada. Para despertarla, necesita la piedra que Kara lleva en su frente, lo cual implica que la sacerdotisa muera por segunda y definitiva vez. Al revivir la espada, Ashura recuerda que su madre *Sashi* tuvo gemelos y a ella intentó matarla por ser hija de Ashura-Ô,y el llanto que este doloroso recuerdo le produce hace que el palacio sea destruido.
Finalmente, Yasha derrota a sus enemigos, Ashura consigue su espada, y el rey Kumara muere junto a su amada bajo los cimientos de la ciudad de Kusumapra.

Nuestro grupo de héroes regresa a las

tierras del clan Yasha, donde deben hacer frente a un poderoso demonio con el rostro de la princesa *Aizen-Myô*, que rapta a Yasha para comérselo y poder vivir mucho más. Ashura decide ir a buscarlo, para lo cual ha de valerse de su espada, cuyo aura está conectado con Yama, la espada de Yasha. Kujaku hace la ceremonia de herencia de Shura y la princesa pronto encuentra a Yasha. Todos corren a ponerse a salvo cuando el castillo del demonio se hunde, y nadie puede ver como el enigmático Kujaku mata al demonio.

Poco después, Yasha tiene que hacer frente a su pasado, cuando aparece su hermanastro *Rasetsu* (a ver, son hermanos por parte de padre, pero el verdadero heredero es Rasetsu, aunque declinó la corona por Yama al ser éste mejor guerrero y le hizo prometer que cuidaría del clan). En un principio muy enfadado, Rasetsu desafía a su hermano por haber permitido la muerte del clan, pero al final comprende sus razones y su destino y se despiden habiéndose reconciliado. Seguidamente, Rasetsu se enfrenta al general del Oeste *Koumoku* para que sus amigos puedan huir, y como es de esperar, muere en el intento. La siguiente persona que les ayuda es una muchacha que resulta ser la esposa de Rasetsu, *Shara*. Cuando se entera de que su marido ha muerto, y tras despedirse de Ashura y compañía, decide suicidarse porque no puede vivir sin él.

El nuevo enemigo con el que se encuentran es la guerrera *Agni*, y durante la lucha va a aparecer un nuevo aliado, la reina *Karura-Ô*. La reina del clan Karura había permanecido fiel a Taishaku-Ten por temor a las represalias contra su clan y por su hermana *Karyoubinga*, una niña encantadora que canta como los ruiseñores pero tan enfermiza que no puede vivir fuera del palacio del clan. Cuando Taishaku-Ten la rapta para que cante en la fiesta de conmemoración de su coronación, salir de su palacio le causa la muerte. Karura soporta esa tristeza hasta que se entera de que su hermana sirvió de alimento a las bestias, e incapaz de perdonar al emperador y sin ningún motivo para seguir obedeciéndole, decide unirse a Yasha, convencida de que su causa es la más noble.

Ya están reunidas cinco estrellas, y todos se dirigen hacia el palacio imperial de Zenmi para encontrar a la sexta y poder enfrentarse a Taishaku-Ten. Mientras tanto, el hijo del emperador ha invitado a Kendappa a salir de excursión. *Ten-Ô* es un muchacho bueno y amable (la verdad es que no se parece en nada a sus padres) que desde joven está enamorado de la bella arpista, y decide llevarla a un valle florido para pedirle matrimonio. La respuesta tendrá que esperar, pues en ese instante aparecen en el mismo lugar el grupo de Yasha y sus perseguidores. Sin embargo, la negativa será rotunda. El encuentro entre Ashura y su hermanastro es fugaz, pronto el general Koumoku lanza a sus soldados contra los rebeldes, empieza la lucha y el príncipe Ten-Oh se lleva a Kendappa para protegerla. Yasha se enfrenta al general del Oeste, y enterarse que es el responsable de la muerte de Rasetsu y Shara le da fuerzas para vencerle.

Nos acercamos a la confrontación final. Nuestros héroes descubren al fín quién es la sexta estrella, Kendappa-Ô. Solo hay un problema; y es que la

muchacha resulta ser el misterioso general del Este, *Jikoku*, un secreto muy bien guardado por el emperador. Ella le ha jurado fidelidad, por ser el más fuerte, y no está dispuesta a cambiar de bando. Sin embargo, las seis estrellas están reunidas de alguna forma, así que la profecía puede cumplirse, y así ocurre. El espíritu de la verdadera Ashura despierta al entrar en el palacio de Zenmi, y al tiempo que sus compañeros se enfrentan a los defensores del emperador, ella va a buscar a su madre. Aunque Ten-Ô intenta calmar su dolor y colera, Ashura no atiende a razones, y mata a su madre sin contemplaciones. Pero hay algo más, su muerte es necesaria para extraer la piedra que Sashi lleva en su frente, a fin de despertar completamente la espada Shura y que el letargo de la princesa Ashura quede totalmente roto. Ryuu, que había ido a buscar a la pequeña Ashura, se la encuentra con el aspecto que debía tener (es decir, el de un/a joven asexuado) y no tiene tiempo de hacer nada. Lo mata. Antes de morir, Ryuu le pide perdón por no haber podido protegerla. En otro lugar del palacio, Yasha se enfrenta a Bishamon, Souma a Kendappa y Karura a *Zouchou*, ante la tranquila mirada del emperador. La reina Karura es la primera que se atreve a atacar a Taishaku-Ten, pero él es mucho más poderoso, y la mata, aunque ella muere feliz con el consuelo de haber vivido libremente y poder reunirse con su hermana. Yasha logra matar a Bishamon; al verlo, su esposa Kisshou-Ten corre a abrazarlo, y ambos se confiesan su amor. Pero muerto el general del norte, queda roto el pacto de fidelidad que había hecho al emperador a cambio de respetar la vida de su amada, y Taishaku-Ten mata fríamente a Kisshou-Ten. Esto hace que Yasha se enfurezca más aún y que Zouchou se ponga de su parte, aunque eso no hace que aumenten sus posibilidades ante Taishaku-Ten. De repente aparece Ashura ante todos, revelando cuál es su verdadera naturaleza: los ashura son los dioses de la guerra y la destrucción, y ella está

aquí para arrasar el mundo. Entonces ataca al sorprendido Yasha, pero cuando está a punto de matarlo, desaparece llamada por el palacio Ashura, para convertirla en su nuevo rey. Souma decide enfrentarse al emperador para que Yasha pueda ir a buscar a Ashura, pero Jikoku (Kendappa) no está por la labor de que su amada muera a manos de Taishaku-Ten, así que decide matarla ella misma, y ya que su gran amor ha muerto, se suicida.

Mientras Yasha busca a Ashura, Taishaku-Ten hace lo mismo para impedir que se cumpla la profecía, y Kujaku, del que se nos han ido dando pequeños detalles sobre su persona, al fín explica su identidad y su misión: es el hijo del antiguo emperador y su hermana, que además era la adivina del reino. Por ello nació con ojos violetas y alas negras como los demonios, y con un tercer ojo en la frente, símbolo de la decadencia a la que llegaron sus padres. Como era la prueba de su pecado, el emperador los encarceló de por vida, y su madre se volvió loca de estar encerrada e intentó matarlo, pero arrepentida, decidió matarse. Sin embargo, Kujaku tiene sangre de oráculo, así que conocía la profecía, y si por una parte quiere ser simple testigo de los hechos, osea, si vence Ashura o Taishaku-Ten; por otra parte desea que el vaticinio no se cumpla, para lo que hace muchos años regaló la espada Yama al clan Yasha. Esa espada llegaría a manos del actual rey Yasha, y aunque su destino era morir a manos de Ashura, tal vez los lazos que se crearían entre ellos (la misma unión que hay entre las espadas) podrían romper tan nefasto

sino.

Y ya puestos a dar explicaciones, por fín descubrimos el origen de la profecía, la causa del comportamiento de Taishaku-Ten y el significado del vaticinio: Taishaku-Ten se revelará y habrá una guerra en la que morirá el rey Ashura-Ô, se establecerá un reinado caótico, seis estrellas se reunirán en torno a Ashura, y cuando las seis estrellas estén juntas y todas hayan muerto, sus auras se unirán a la de Ashura, y despertará el dios de la destrucción, que devastará cielo y tierra. El rey Ashura-Ô conocía esta profecía sobre su hija, pero el tenía mucha ilusión en darle la vida a su heredera, así que buscó a quien estuviera dispuesto a desafiar al destino para romper esa profecía, y esa persona era el ambicioso Taishaku-Ten. A cambio de su ayuda, Taishaku-Ten sólo le pidió lo que más

deseaba en este mundo, al propio Ashura-Ô. Este le pidió que hiciera lo posible para que nunca se cumpliera el vaticinio, y que si Ashura llegaba a despertar, tendría que matarla. Para ello, Taishaku-Ten se reveló contra el emperador a fín de ocupar su puesto, y como estaba prescrito, mató a Ashura-Oh. Aún tuvo que cumplir el último deseo de su amado, comérselo para tomar su poder, y es por cometer semejante acto que en su frente nació el tercer ojo símbolo de la mayor degeneración. Así pues, Taishaku-Ten todo lo ha hecho para cumplir la promesa que le hizo a Ashura-Oh, y el rey Ashura-Ô hizo todo para dar a su hija la oportunidad de vivir, aunque como castigo de los cielos a su osadía de romper el destino, la niña nació sin sexo.

Bueno, descubierta la compleja red que ha tejido los destinos de todos los personajes, sólo queda saber si la profecía se cumplirá, es decir, si Ashura será capaz de matar a Yasha y destruir el mundo.

Cuando la reina Ashura (o rey, según se mire) reaparece, parece totalmente dispuesta a acabar con la vida del valiente guerrero que la ha cuidado, y él, conociendo ya las consecuencias de sus acciones, no se siente capaz de levantar la espada contra la persona que más le importa en este mundo. Entonces, para sorpresa de todos, Ashura se sacrifica y se mata por no hacerle ningún daño.

La profecía se ha roto por los lazos del amor que unían a Yasha y Ashura; vuelve la calma. Los pocos supervivientes observan el desolado paisaje, entre ellos, el general Zouchou, la adivina del emperador, el príncipe Ten-Oh (es tan bueno que hasta Ashura le perdona la vida para que sea testigo de los hechos que acontecerán), y Taishaku-Ten, que en cierto modo, ha cumplido su promesa. Por su parte, Yasha ha decidido permanecer junto a la "tumba" de Ashura.

Pasado el tiempo, Kujaku va a ver a Yasha para decirle que el emperador ha muerto, y le ve tan convencido de permanecer al lado de Ashura, que decide intentar un milagro: cambiar su vida por la de la princesa.

Ashura despierta y se echa a llorar en los brazos de Yasha, sabedora de todo lo que ha hecho. Pero para él, lo más importante es que ella esta viva. El la necesita, y cumplirá su promesa de que siempre estarán juntos.

Marim

RG 聖 VEDA 伝

RG VEDA

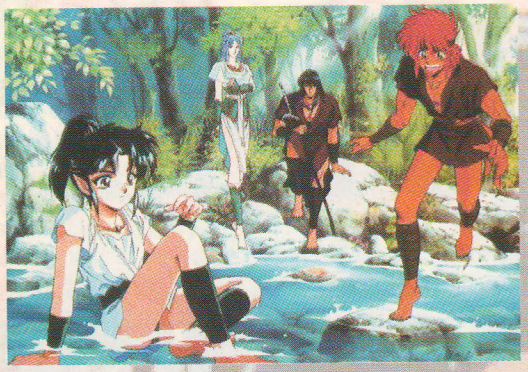
LOS OVAs

Consta de dos volúmenes basados en algunas partes del manga.

El primero de ellos, titulado: "Castillo de Hielo, Infierno de fuego, relata la historia ocurrida en el volumen cuatro del manga, teniendo entre otros personajes a la princesa Aizen-Myo-Ô, que debería haber muerto en la guerra Santa.
En el Ova se incluye la unión de Karura al nuevo grupo, la de Ryuu, Kuyaku, tan misterioso como siempre...
El segundo Ova es conocido como " Twin Castle Fire Thunder" y la mayor parte transcurre dentro del castillo del emperador. En este Ova, Ashura descubre a su hermano gemelo Ten-Ô.

Los protagonistas de R.G.Veda, son como dioses, pero sin la total inmortalidad. Los líderes de cada clan, toman el nombre del clan cuando se convierten en cabecillas del mismo.
Los OVAS, no tratan el argumento de R.G Veda en profundidad, si no que prácticamente no te explican casi nada de la complicada trama que tiene la historia.

El primer Ova comienza con una introducción en donde te relatan como hace 300 años, hubo una guerra santa, en la cual Ashura-Ô, el guerrero protector del cielo y cabeza del clan Ashura, fue cruelmente asesinado por Taishaku-Ten, quién también mató al emperador..Después de esto, subió al trono y se casó con la viuda de Ashura-Ô, Sashi. Más tarde, Sashi dio a luz a dos hijos: Ashura, hija del fallecido y Ten-Oh, hijo de Taishaku-Ten.
Kuyou describe la profecía, que habla de la caída de Taishaku-Ten gracias a la unión de las seis estrellas formadas por los líderes de los seis clanes que ha destruido. Cuatro de las estrellas, ya aparecen unificadas: Ashura, Yasha, Karura y Ryuu.
La historia se centra principalmente en la búsqueda de las otras dos estrellas que faltan para que la profecía quede consumada. En este OVA, ya se aprecia que se han comido toda la historia de porqué están los cuatro personajes juntos. Llegan al pueblo de Yasha donde naturalmente no queda nadie puesto que fue aniquilado. Allí se encuentran a Kuyaku, de aspecto reflexivo y místico, al que parecen conocerlo todos. Kuyaku se muestra simpático, divertido, e incluso diría que se burla de Yasha constantemente. Lo sabe absolutamente todo sobre todos, sobre la profecía, sobre todo lo que va a pasar, y ni siquiera es un dios. No lleva armas, y se diría que es el personaje que se sale un poco fuera de lo común.
Por la noche, Ashura no puede dormir, tiene pesadillas con una niña que llora porque está sola y unas mariposas. Ashura se despierta sobresaltada, y sale a pasear. Pronto Yasha se une a ella, y en esta ocasión, el deja clara su absoluta lealtad y la unión que eternamente habrá



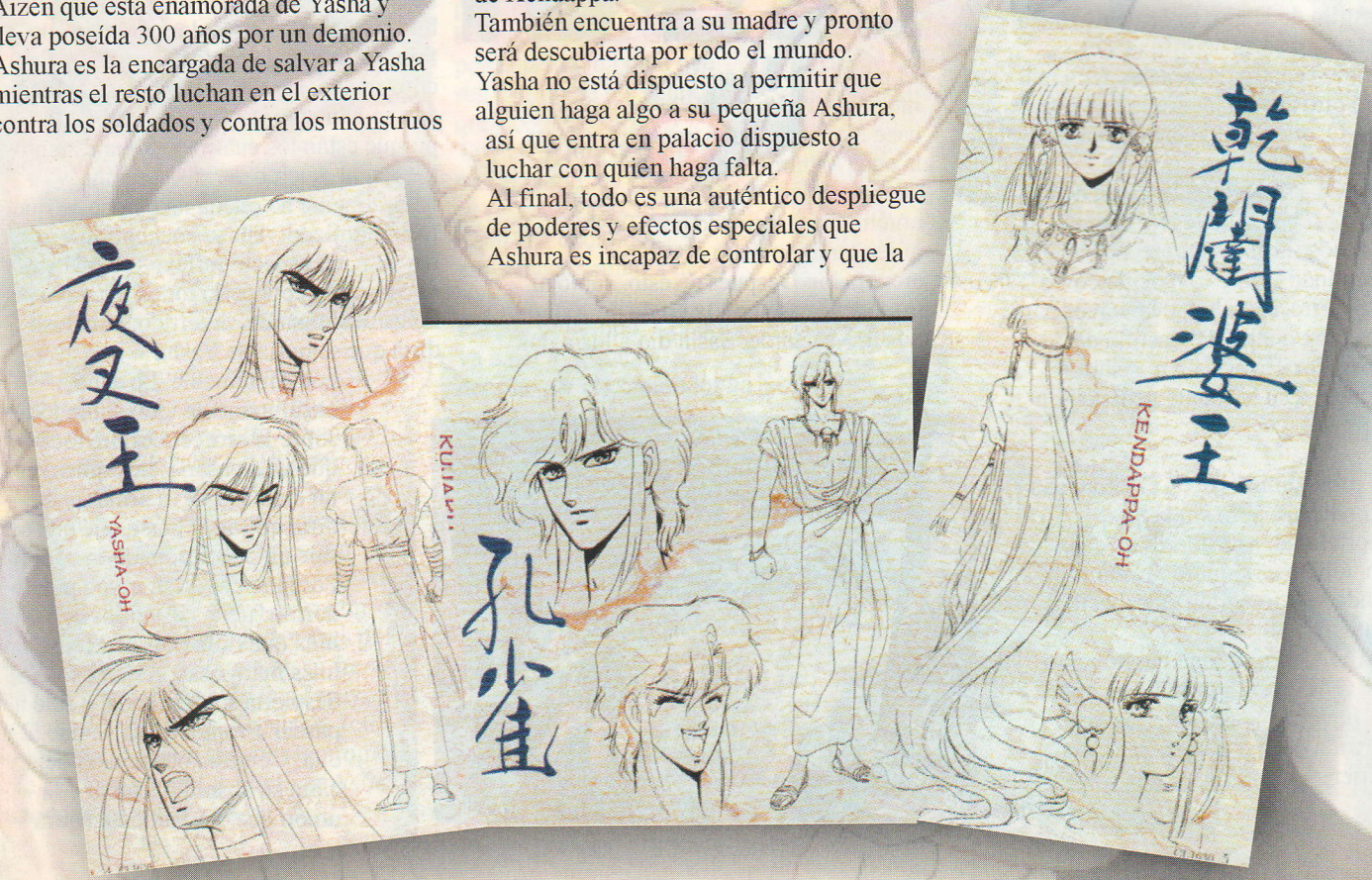
entre ellos dos. (No olvidemos que el hace el papel de padre adoptivo). Es entonces cuando esas mariposas que son manifestaciones diabólicas del espíritu del norte aparecen, y toman a Yasha, llevándoselo .
Mientras, en palacio aparece una muchacha , Kendappa que está tocando la lira para Taishaku-Ten, y que tiene a Souma, que en el Ova, está a su servicio, a la que manda para que les ayude a rescatar a Yasha, ya que sabe donde está. En el Ova, Kendappa es una muchacha buena que les ayuda cuando puede.
Kuyaku, sabedor absolutamente de todo, le dice a Ashura que Yasha está en un palacio de hielo encerrado por un demonio llamado Aizen Myo-Ô. El espíritu del norte, es una niña llamada Aizen que está enamorada de Yasha y lleva poseída 300 años por un demonio.
Ashura es la encargada de salvar a Yasha mientras el resto luchan en el exterior contra los soldados y contra los monstruos que el espíritu del norte hace brotar.
Ashura llega hasta Yasha, pero Aizen lo hipnotiza para que la mate. Yasha se clava la espada y despierta. Ashura mata al demonio, liberando a la princesa Aizen de su maldición.
Aquí, Souma se revela como la quinta estrella.
Salen del palacio de hielo mientras éste se viene abajo. Ashura no descansará mientras Taishaku-Ten no pague por sus crímenes.

El segundo OVA, no sólo está peor dibujado, si no que algunos personajes son sometidos a algún que otro cambio, como es el caso de Taishaku-Ten, que en el primer OVA es rubio y en este tiene el pelo blanco, o Kuyaku que en el primero tiene el cabello azul y en el segundo lila.
Este OVA se centra en descubrir a la sexta estrella, y se desarrolla en el palacio de Taishaku-Ten. Los guerreros llegan hasta los dominios del palacio donde parece que todo es fiesta y jolgorio, fuegos artificiales, bailarinas, todo parece diversión.
Ashura se introduce en el interior del palacio de Taishaku-Ten donde conocerá a su hermano mayor Ten-Oh, un muchacho pelirrojo muy agradable que rebosa bondad en el rostro y que está prendado de Kendappa.
También encuentra a su madre y pronto será descubierta por todo el mundo.
Yasha no está dispuesto a permitir que alguien haga algo a su pequeña Ashura, así que entra en palacio dispuesto a luchar con quien haga falta.
Al final, todo es una auténtico despliegue de poderes y efectos especiales que Ashura es incapaz de controlar y que la lleva a otra dimensión donde se encuentra con su padre. Kendappa Oh se revela como la sexta estrella pero se encuentra tan confundida que no termina de creérselo y no se une a ellos.

Resultado final: La profecía no se cumple.

Todo esto, te deja un poco perplejo, tanta lucha, tanta aventura para al final, absolutamente nada de nada. En fin, lo cierto es que el dibujo es detallado, delicado, bien animado dentro de lo que cabe. Son cuerpos andróginos, caras de gran sutileza y cabellos largos al más puro estilo shojo. En resumen que lo que más falla es la historia , ya que al no explicarte nada puede parecer un tanto incomprensible a no ser que hayas leído el manga, en cuyo caso, aprecias diferencias pero lo entiendes mucho mejor.

Mae Fernández



RG VEDA

MITOLOGÍA

Hay algo que deja claro la importancia de la mitología en este manga; el titulo, RG Veda, está directamente tomado del principal libro de la religión védica.
El vedismo, es el pensamiento religioso más antiguo de la India, y se fundamenta en cuatro libros, el RIG VEDA, el YAJUR VEDA, EL SÂMA VEDA, y el ATHARVA VEDA. Están escritos en diferentes épocas y por diferentes manos, y se dice que son de inspiración divina. Cada uno se divide en varias partes, básicamente, una samhitâ, que es la recopilación de mantras o himnos, y una brahmana, que recoge preceptos rituales y comentarios a los himnos.
De estos cuatro libros, el más antiguo e importante es el RIG VEDA, sobre todo su Samhitâ, que contiene 1017 o 1028 himnos dedicados a las diversas divinidades del panteón védico. Estos mantras están preescritos para recitarse en voz alta, es por eso que se llaman "rich" , es decir, alabanza. De ahí el nombre RG VEDA o RIG VEDA.
Se dice que fue escrito a partir de una tradición oral antes del siglo XIX a.C.
A través de los himnos, podemos conocer las deidades védicas y sumergirnos en su mundo mitológico, del que las CLAMP han extraído muchos de sus personajes. De todos ellos, a veces parece que las Clamp pretenden resaltar a los dioses menores antes que a los que realmente tienen una importancia fundamental en este libro sagrado, relegándoles a un papel secundario.
A pesar de que el título puede llevarnos a pensar que la mitología védica es la principal fuente de RG VEDA, tanto o más importancia tiene la mitología budista. Ciertamente, el budismo que arraigó en Japón en el siglo VI procedía de Korea y de China, aunque su origen estaba en la India. Muchas divinidades del panteón hindú pasaron por el tamiz de la religiosidad popular como santos protectores de este culto, que en Japón se mezcla además con el shintoismo, quedando conformada una extensa mitología.
El centro de la religión budista es, evidentemente, Buda, en sus diferentes manifestaciones, y junto a él, los Bodhisattavas (vienen a ser lo que los santos en la religión cristiana). En torno a ellos, aparece toda una panoplia de dioses y seres divinos con la función de proteger y defender a Buda y sus principios.
Entre ellos podemos destacar a los Myô-ô, reyes del conocimiento místico que simbolizan el triunfo sobre las pasiones y los deseos, pueden derrotar a los demonios y conceder fuerza al hombre para resistir las tentaciones.
No obstante, para este manga son fundamentales los Hachibushu, ocho clases de seres sobrenaturales descritos en el Sutra del Loto, protectores de Buda y de la Ley, que combaten las fuerzas malignas. La primera categoría son los Deva, denominados en Japón Ten. Son divinidades menores originarias en su mayoría del panteón hindú, que muchas veces toman rasgos del shintoismo. Finalmente, dentro de esta categoría hay que distinguir a los Jûni-Ten y a los Shi-Tennô.
Los Jûni-Ten son los Doce Deva más importantes, que la religiosidad popular consideraba formas de los Bodhisattvas (divinizaciones de personajes de leyendas budistas, a veces incluso demonios en origen); y que guardan los ocho horizontes, el Cielo, la Tierra, el Sol y la Luna.
Los Shi-Tennô son los Cuatro Reyes Celestiales que guardan las cuatro direcciones de la Tierra de Buda.
De esta manera, budismo y vedismo inspiraron esta épica historia.
Y ya, sin más preámbulos, vayamos a ver las comparaciones de los diferentes dioses, en quién se basaron para hacer a cada uno de sus personajes (bueno, al menos a casi todos los que hayamos encontrado).

ASHURA Y TEN-Ô

ASHURA / ASHURA-O

Pertenece a los Hachibushu. Los Asura aparecen por primera vez en el RIG VEDA, siendo un término semejante al de Deva, es decir, Dios. Pero con el tiempo, los dioses se denominaron Suras, y los Asuras pasaron a ser los no-dioses, terminando por definir a los demonios vencidos por los dioses, aunque con un gran poder. En el Budismo, se convierten en los defensores de la Ley budista, y se les suele representar como seres airados, con tres caras y seis brazos, como muestra de su poder. En el manga, estos rasgos aparecen en el símbolo que define el palacio Ashura; y su función, explica que sean los guardianes del Reino Celestial.

El rey de los Ashuras es Ashura-ô (ô significa rey en japonés), calificado como ogro en cólera perpetua, rey de los combates y del deseo bélico. De esta manera podemos entender las dos naturalezas de la princesa Ashura. Además, una de las sectas budistas establece en su culto una estrecha relación entre Ashuras y Yakshas (Yashas).

YASHA-Ô. YAMA

Yasha es el vocablo japonés que define a los Yakshas, también pertenecientes a los Hachibushu. Los Yakshas son semidioses o genios de la naturaleza, a veces asimilados a los Ashuras, muy evocados en las leyendas hindúes y budistas. Así, podemos entender la especial relación que une a Yasha y la princesa Ashura.

En Japón, se les denominó Yashas, y algunas veces se les ha identificado con los Tengu, genios a veces demoníacos del folklore japonés. No en vano, el término yasha se suele traducir por demonio o diablo.

En RG VEDA, cuando el rey Yasha es un niño, le llaman Yama; y también ese es el nombre de la espada que porta. Bien, según un antiguo mito indoario, Yama y Yami son dos hermanos gemelos y los primeros padres de la humanidad. Como el fue el primer mortal en morir, descubrió el camino al otro mundo, y se convirtió en el guía de los fallecidos. Así, en los Vedas se le define como dios de la muerte y juez de los muertos.

En principio gobierna un reino luminoso y feliz, pero en la mitología hinduista reinará también sobre los múltiples infiernos.

Se le describe con ojos que parecen llamas, la mirada de Yasha cuando se encoleriza.

ASHURA Y YASHA

KARURA-Ô

Es el término japonés que identifica a los Garuda de la mitología hindú, y su rey es Karura-ô. Para los hindúes, Garuda es un dios nacido de un huevo, de ahí que tenga forma de pájaro, y se convertirá en la montura del dios Vishnu. Los Garuda son enemigos mortales de los Naga, que explicaremos después.

En el budismo, los Garuda pasaron a formar parte de los Hachibushu. Se

ASHURA

describe a Garuda con ojos de relámpag y en su faceta de guardianes se les suele representar con cuerpo humano y cabez de pájaro.

En el manga, la reina Karura lleva siempre consigo un ave, evidentemente un ave Garuda, a la que se llama pájaro de fuego. Esto podríamos relacionarlo con el Pajaro Rojo (ave Suzaku), uno d los guardianes de los cuatro puntos cardianales según el shintoismo, concretamente el sur (al igual que en el manga).

Y si hablamos de Karura, es imposible mencionar a su querida hermana Karyohbinga. Pues también su nombre

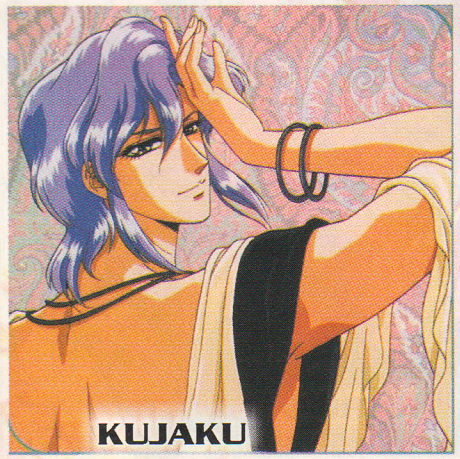
KENDAPPA Y SOUMA

procede de la mitología, concretament el del ave mítica Kalavinka o Karyôbi (en japonés), famosa por su maravillos voz.

KENDAPPA

RYÛ-Ô. NAGA

Cuando este personaje aparece por primera vez en la historia, le llaman Naga. Los Naga, según la mitología hindú, son genios de la tierra y de las aguas, con aspecto de serpientes o con el cuerpo superior humano y cola de serpiente. Viven en ríos, lagos, estanques, y son enemigos acérrimos de los Garuda. Son muy adorados por la devoción popular, y se dice que guardan grandes tesoros, que controlan las lluvias y protegen de los incendios provocados por los rayos. Estas son cualidades que en China y Japón se atribuye a los dragones. Cuando se desarrolla el budismo, los tomará como uno de los Ocho Guardianes o Hachibushu, y esta imagen se solapará con el tradicional dios dragón. En Japón, estas divinidades se llaman Ryû-ô, genios bienhechores asociados al culto del agua, que posen la Joya mágica que dispensa los tesoros y da el Conocimiento.
Además, según la mitología shintoista, el dragón guarda uno de los puntos cardinales, si bien el este y no el oeste, como en el manga.
La espada de Ryû se llama Ryuga, que significa Diente de dragón; y hay que mencionar que los dientes de dragón eran considerados amuletos de lo más poderosos.
El rey supremo de los Naga es Virûpakhsa, uno de los Lokapâla (Shi-Tennô) hindúes, que en Japón se denominó Komoku-Ten, guardián del oeste. En el manga, el clan Naga está subordinado a este general.



KUJAKU

SOMA

Soma es, según los himnos védicos, la planta sagrada que concede la inmortalidad y cura las enfermedades; el jugo que segrega dicha planta, y el dios que mora en la misma.
Antiguamente, Soma o Chandra se identificaba con la Luna, lo que explica las armas que lleva este personaje; y era una divinidad de sexo indeterminado.
En el budismo, pertenece a los Jûni-Ten.

TAISHAKU-TEN Y ASHURA-Ô

KENDAPPA-Ô

Se relaciona claramente este nombre con el término Kendabba, vocablo japonés que define a su vez a los Gandharva. Según la mitología védica, son los músicos del paraíso de Indra y los guardianes del soma. Su rey es Kendabba-ô. No resulta extraño ahora que fuera la arpista del emperador y la señora de los instrumentos.
En el manga, se emplea el término Gandharva para dar nombre al palacio de Kendappa-Oh.
En el panteón budista, forma parte de los Hachibushu.

KARIOUBINGA

KUJAKU

El nombre procede de un Myô-ô budista, en cierto modo considerado una manifestación no terrible y a veces de apariencia femenina de Buda. Esta divinidad ambigua, Kujaku Myô-ô (para los hindúes, Mahamayuri), tiene el poder de combatir cualquier clase de venenos.

TAISHAKU-TEN

Esta divinidad pertenece a los Juni-Ten, y guarda concretamente el este. Es el jefe de los guerreros, el más poderoso, y por cierto, es el nombre que los japonenses dan a Indra. En el budismo esotérico, pasó a ser uno de los defensores de Buda junto a Bon-Ten (Brahma), en un nivel superior a los Shi-Tenno.
El dios hindú Indra, es una de las deidades fundamentales del RIG VEDA, el más poderoso de los Devas, el gran Soberano, Señor del Este y de los Cuatro mundos, que otorga riqueza y poder. Es el dios que rige las tormentas, los rayos y los truenos, de ahí que su arma principal sea el vajra o rayo.
Al estar considerado como jefe de los Devas, Taishaku es representado con tres

ojos. El tercer ojo en mitad de la frente, que tradicionalmente se considera símbolo de omnisciencia, puede tener otro sentido si leemos una de las leyendas referentes a Indra, en la que el dios cometió el peor pecado, seducir a la mujer de su maestro. Por ello, fue castigado, y su cuerpo se llenó de mil marcas deshonrosas, para que todos conocieran su pecado. Pero los dioses pidieron que se cambiaran por ojos. Así, el símbolo que el emperador Taishaku-ten lleva en su frente, cobra mayor sentido, ¿no?.

LOS CUATRO GENERALES DIVINOS

Los cuatro generales que sirven a Taishaku-Ten en el manga corresponden a los Shi-Tennô ya mencionados. Los dioses que guardan el mundo aparecen en las mitologías tradicionales china y japonesa, y con el budismo, pasan a defender la tierra de Buda. Son lo que en la mitología hindú se denominan Lokapâla: quienes vigilan las puertas del paraíso de Indra.
En la mitología budista que se desarrolla en Japón, se impregnan de rasgos de las antiguas divinidades shintoistas que guardan los cuatro puntos cardinales. Se llaman: Bishamon-Ten, Zôchô-Ten, Komoku-Ten, Jikoku-Ten.
BISHAMON-TEN: Se sitúa al norte, es el hindú Vaishravana. Se le considera el jefe de los cuatro. A veces se le llama Tamon-Ten a este guardián y Bishamon-Ten es considerado una

divinidad diferente, el protector del Estado por excelencia. En ocasiones también es considerado como una deidad guerrera.
En el siglo XVII, se le tomó como uno de los siete dioses de la buena fortuna. Para una rama de la secta budista Tendai, esta deidad se asocia a Kichijô-Ten.
También se dice que Bishamon-Ten comanda una armada de Yakshas; lo cual explicaría que fuera el superior de Yasha en el manga.
ZÔCHÔ-TEN: Es el Viruelhaka hindú, guardián del sur.
KOMOKU-TEN: Es Virupaksha para los hindúes; guardián del oeste. Para él trabajan guerreros que tienen un papel bastante secundario en el manga, pero cuyos nombres están tomados de deidades hindúes. Son:
- Agni: Su nombre resulta ser el del dios hindú del fuego, uno de los más importantes del RIG VEDA.
- Vaguh: Es el dios hindú del viento.
- Rudra: Rudra es una misteriosa deidad védica asociada con el ganado que debía ser sacrificado; que posteriormente pasó ser una de las advocaciones de Shiva.
JIKOKU-TEN: Dhritarâshtra en India; guarda el este.

KISSHO-TEN

Es uno de los pocos Ten budistas que no defienda nada , y por tanto no se le representa con aspecto temible. Reverenciada desde el siglo VIII, es la diosa de la belleza y de la fecundidad y también de la fortuna.

Parece que su homónima hindú se llama Shrî y se identifica con la esposa de Vishnu.
Esta deidad prestó muchas características a su réplica budista Ben-Ten, uno de los siete dioses de la suerte.

AIZEN MYÔ-Ô

Uno de los Myô-ô más conocidos. Responde al nombre hindú Ragaraja, venerado prácticamente sólo en Japón, como Aizen Myô-ô.
Es lo mismo que el Eros griego, es decir, la divinidad del amor, pero como deidad budista, se le considera el rey de la ciencia mágica de la atracción del amor, capaz de volver el amor pasional en amor puro. Posteriormente el pueblo japonés llegó a considerarlo como el dios que preside el amor físico y sentimental.
Como veis, nada que ver con el personaje del manga.

RASETSU-TEN

Considerado dentro de los Jûni-Ten, no es propiamente un Deva, pero gobierna el suroeste. A veces es tomado como jefe de los Asuras.
Esta divinidad es propiamente un Râksasa. Los Raksha o Râksasa son demonios nocturnos, que incluso comen carne humana. Al ser demonios, se les relaciona en la mitología hindú con los asuras, y seguramente por eso mismo, en el manga lo presentan como hermano de Yasha, palabra que también significa demonio. En el budismo, es una divinidad antropófaga considerada devoradora de las pasiones. Concretamente en Japón, se asimiló a Suisei, un dios demonio de los eclipses.

GIGEI-TEN

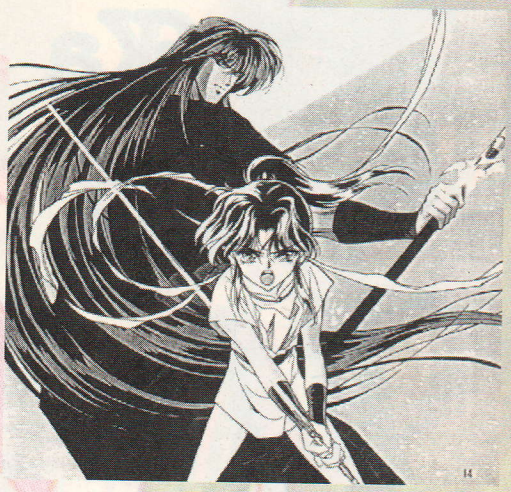
Es la deidad hindú Mahesvara, una de las manifestaciones de Shiva, considerada en el budismo como uno de los ocho protectores del mundo. A esta divinidad se asocia Devi, diosa nacida de los cabellos de Shiva, diosa de la danza y de las artes, que será venerada en Japón con el nombre de Gigei-Ten. Suele representarse como una joven sonriente.

KUMARA-TEN

Es Skanda en el panteón brahmánico, venerado en Japón como Ida-Ten o Kumara-Ten. Está considerado un dios de la guerra. También recibe el nombre de Kartikaya, que es, en la mitología hindú, el hijo de Shiva y Parvati, dios de la guerra y generalísimo del ejército de los dioses.

TENNÔ

"Ten" es un término japonés que, aplicado a seres mitológicos, significa lo mismo que Deva, dios. Pero también esta palabra significa "cielo". Ya sabéis que "Oh" significa rey. Así pues, literalmente significa rey del cielo o soberano celestial.
Es un título imperial que elevaba la categoría del emperador en Japón. Comienza a emplearse en la época del emperador Shotoku, gran defensor del budismo, entre finales del siglo VI y principios del VII.



SASHI

Tal vez proviene del nombre hindú Sachi, la esposa de Indra, también llamada Indrani. Tendría bastante sentido, pues ya sabemos que Taishaku-Ten es Indra.

Bueno, y esto es todo lo que os damos a conocer. Naturalmente, nos han faltado algunos nombres, como Kara o Hanraya, las profetisas, pero creemos que si alguna vez os habéis preguntado por estas cuestiones, más o menos os hemos respondido.
Es algo arduo, pero interesante.

Marim

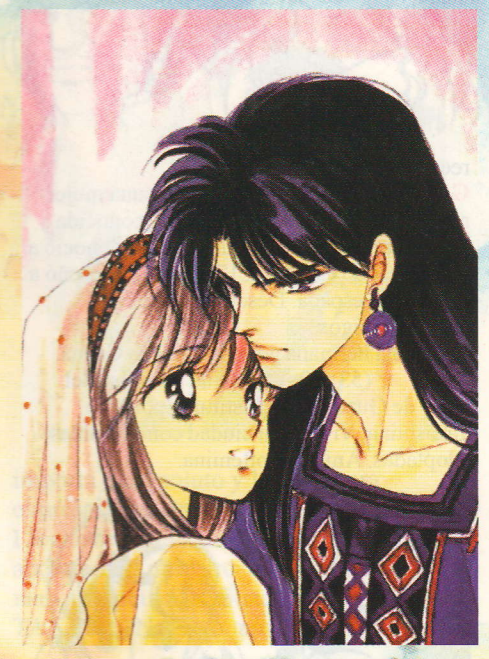
彼方から

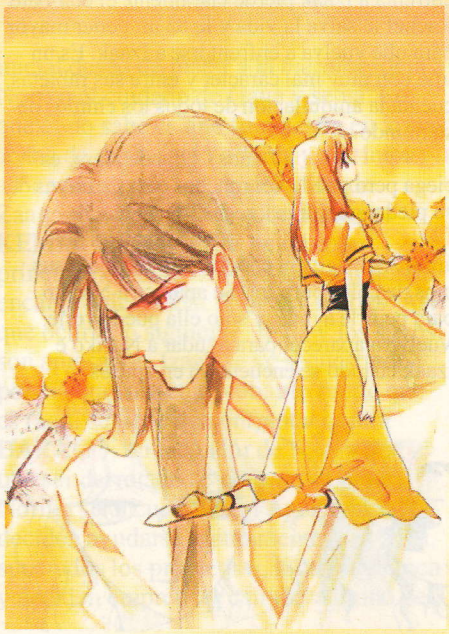
Kanatakara

Este es uno de los grandes filones del manga y el anime, tratados con más o menos acierto, pero que suelen dar series curiosas y entretenidas (Magic Knight Rayearth, Fushigi Yuugi, Escaflowne,...). Así que no vamos a negar que la serie que presentamos no descubre nada nuevo, pero sí lo plantea de una forma bastante original, muy currada, mezclando amor, aventura, riesgo, drama, humor, fantasía,... a ver, que es una estupenda historia que hay que conocer.

Kanata Kara es un manga creado por **Kyoko Hikawa**, una autora que, como es habitual, se la conoce en su país pero aquí nada. Bueno, no tenemos mucho que decir: nació en Osaka un 15 de febrero y su obra está orientada claramente hacia el público femenino. Su estilo se caracteriza por un dibujo muy bien hecho y delicado, con unos personajes masculinos fuertes y tremendamente guapos, y unos fondos muy trabajados, además de estar reconocida como una de las mejores dibujantes de escenas de acción. El manga que nos ocupa ahora es su último trabajo y el más exitoso.

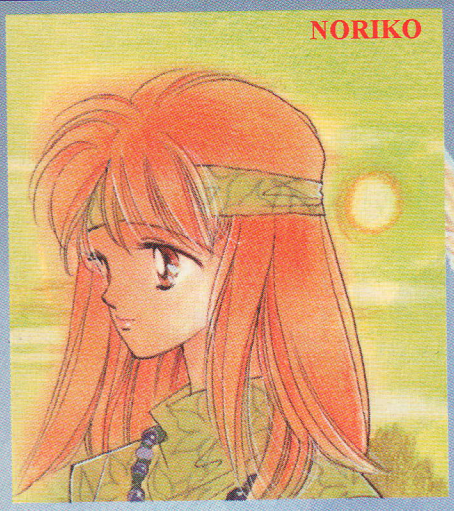
La verdad es que todos hemos soñado alguna vez con viajar a un mundo de fantasía donde vivimos un montón de aventuras, en el que resultamos ser los héroes o heroínas que pueden poner fin al mal que está afectando a ese lugar en cuestión, y para lo cual nos acompañamos de la preciosa chica que hemos rescatado, o la estupenda guerrera, o la increíble maga, o el apuesto y valiente caballero, en fin, la pareja maravillosa que además está enamoradita de nosotros. Porque siempre sucede eso, que sería un mundo perfecto de no ser por el grave problema que ha destruido su armonía y paz, y que en nuestra aventura nos ayuda el nativo de ese mundo que nos encuentra maravillosos (esto como mínimo, porque podemos tener a más de uno a nuestros pies).



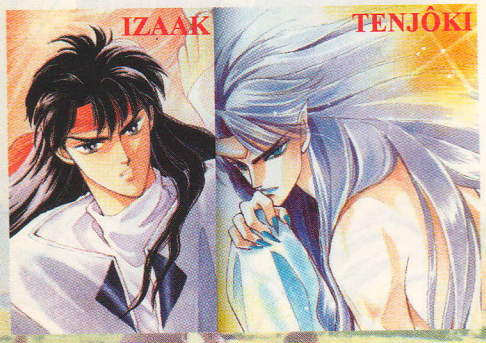


Noriko sueña cada noche con un lugar maravilloso, donde los pájaros tienen plumas de oro, los animales viven en paz, el cielo es el más bonito visto nunca, y los campos están cubiertos de flores y regados por un cristalino riachuelo. Un día se produce una explosión muy cerca de donde está la muchacha, y de repente, se ve transportada a ese extraño mundo. Nada más llegar es atacada por un gusano gigante y la salva un apuesto guerrero muy poderoso. Aunque no hablan el mismo idioma, Noriko decide seguir con él para estar a salvo. Este muchacho es Izaak, que en realidad estaba en el Bosque Dorado para matar a la *mezame*, pues según la profecía aparecería allí, pero cuando ve a la muchacha, en lugar de matarla la salva, aunque no sabe por qué lo hace. Pronto tienen que salir de allí, porque Izaak no es el único que busca a la *mezame*, y sabiendo todos que ya ha aparecido, los soldados del reino de Guzena y los mercenarios del reino de Reinka llegan allí para encontrarla. Sin embargo, a pesar de saber todos que ha aparecido, sólo Izaak conoce su identidad, es decir, Noriko (ella también lo desconoce).

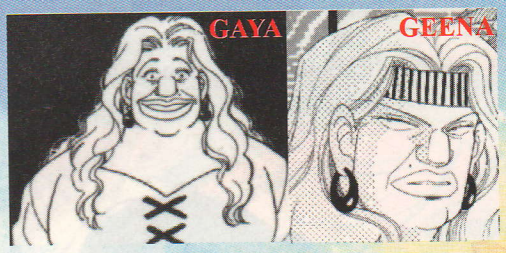
Personajes



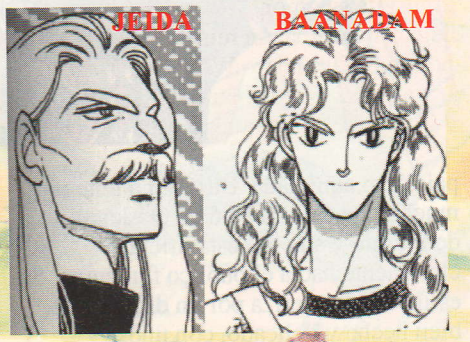
NORIKO TACHIKI: (17-18 años). Nuestra protagonista es una estudiante de la high school, una muchachita normal y corriente que vive con sus padres, su abuelo y su hermano menor. Le encanta imaginar y escribir aventuras fantásticas, seguramente influenciada por su padre, que es escritor de novelas de ciencia-ficción. Durante varias noches tiene el mismo sueño, un mundo extraño y maravilloso pero que no entiende lo que significa. Repentinamente, un día se ve transportada a él. Allí descubrirá que tiene un destino que cumplir, pues en ese mundo, ella es La *Mezame* (la que trae la luz), y que según la leyenda, despertará al *Tenjôki* (el diablo del cielo).
Aunque Noriko no tiene poderes especiales, puede comunicarse mentalmente con Izaak y es la única que puede devolver al *Tenjôki* su apariencia humana.



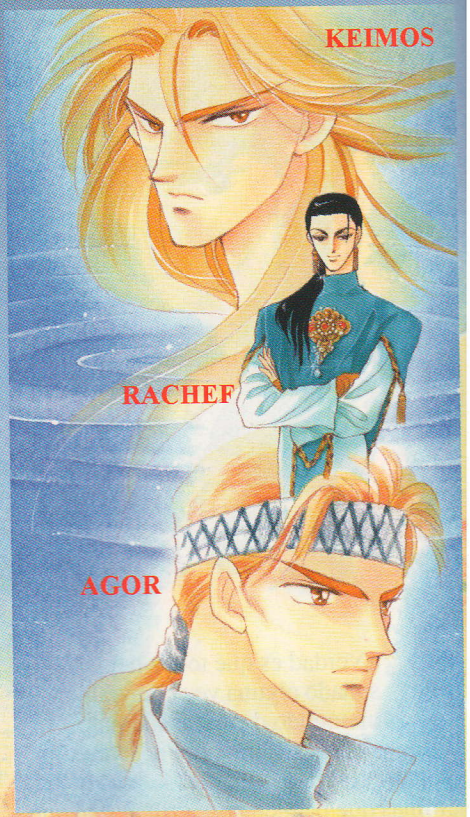
IZAAK KIA TAAJI: (19-20 años). Este guapísimo muchacho, tiene en su haber un pasado muy oscuro. Sus padres hicieron un pacto con el diablo, a cambio de riqueza ellos tendrían un hijo que sería la reencarnación del demonio más poderoso: El *Tenjôki*.
Sin embargo, desde pequeño todos lo consideraban un monstruo e incluso su madre intentó matarlo, así que a los doce años decidió marcharse de allí. Cuando salió de su casa, todo ardió con la gente dentro, de ahí que él se sienta culpable de sus muertes.
Desde niño ha trabajado para ganarse la vida y cuando aprendió a manejar la espada se dedicó a viajar ayudando a la gente con problemas (muchas veces a cambio de dinero, claro). Al conocer la profecía, decide ir al bosque donde aparecerá la *mezame* para matarla y así evitar convertirse en el monstruo.
Izaak es un muchacho fuerte, de largo cabello negro y ojos verdes (aunque a veces aparece con ellos negros), muy buen guerrero, con una fuerza y velocidad extraordinarias. Cuando requiere más poder del habitual, se convierte en el *Tenjôki*, pero según la cantidad de energía utilizada, completa su transformación o sólo muestra algunos cambios. En su forma demonio tiene el pelo blanco y largo, ojos azul transparente semejante al agua, el cuerpo cubierto de hojas metálicas, un cuerno en la frente y garras en manos y pies. Sin saber por qué a veces se siente repentinamente enfermo y tiene que descansar un tiempo para recuperar su energía.



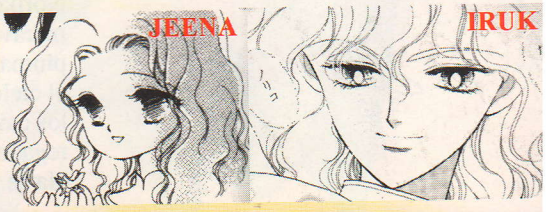
GAYA IL BISKA: (53 años). Es una mujer robusta, antigua soldado Haidori, conocida por su gran maestría con la espada. Conoció a Izaak cuando éste tenía 17 años, y le enseñó a manejar la espada. Desde entonces, son grandes amigos.
Tiene una hermana gemela llamada Geena.
GEENA: (53 años). Antigua profetisa del reino de Guzena, fue sustituida por Tazashiina. Vive en la ciudad con dos niñas adoptadas: Anita y Rotteniina.

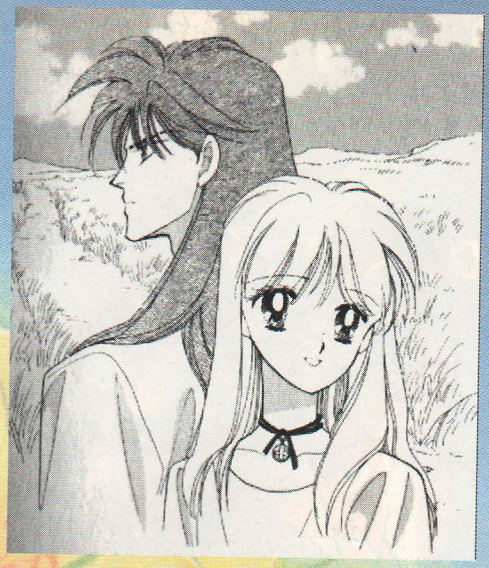


JEIDA DE GIRENE: (52 años). Ex ministro de **Zaago** desde que se enfrentó a Kemir, por lo que tuvo que huir del reino. Se escondió en casa de Gaya .Va con sus dos hijos **RONTARNA** y **KOORIKI** de 22 y 19 años respectivamente, que son muy amigos de Baanadam.
BAANADAM: (19 años). Era soldado Haidori pero ahora es ayudante de Jeida. Un muchacho leal y amable que esta enamorado de Noriko, para disgusto de Izaak.
AGOR DENA OFA: (31 años). Es un guerrero que se convierte en mercenario para conseguir dinero a fin de poder operar a su hijita de la vista. Fue enviado por Rachef para encontrar a la *mezame*. Cuando conoce a Noriko e Izaak, sospecha quienes son en realidad, pero como no es un mal tipo, terminará uniéndose a ellos.



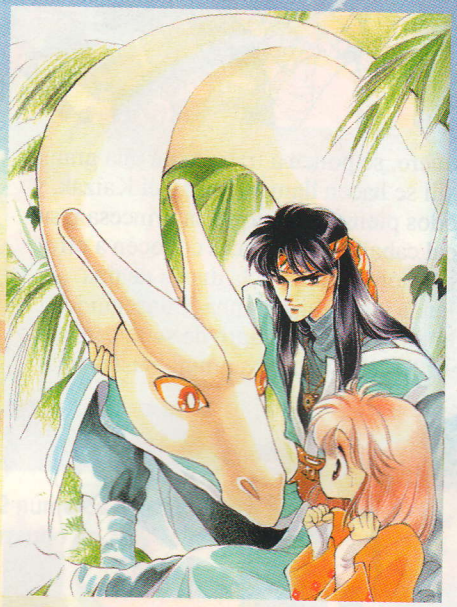
RACHEF: (33 años). Líder del reino de Rienka., con un extraño poder de origen desconocido. Su madre lo detestaba desde que nació y por eso, cuando crece, la mató por interponerse en sus planes. Desea a toda costa controlar al *Tenjôki*, por lo que todo el tiempo persigue a Noriko. Se vale de su profeta GOORYA para saber donde se encuentran nuestros protagonistas.
KEIMOS LEE GODA: (20 años). Se pone a servicio de Rachef porque se cree el hombre más fuerte del mundo, pero cuando se enfrenta a Izaak pierde claramente el combate Rachef le salva la vida y le da un poder mayo para que vuelva a enfrentarse a Izaak. Es un tipo con muy mal carácter y entre sus rabietas cuenta la aniquilación de todos los chimos de su mundo.
JEENA HAAS: (7 años). Hija de Agor, es ciega pero puede ver muchas cosas a través d su piedra guardiana, regalo de su madre.
IRUKTSURE (IRUK): es el espíritu del árbol Asayuge. Su cabello es plateado y sus ojos de color púrpura. Se aparece a Noriko para pedirle ayuda, y sólo ella puede verle. Vuelve a aparecer para ayudar a Noriko e Izaak cuando se encuentran en apuros.





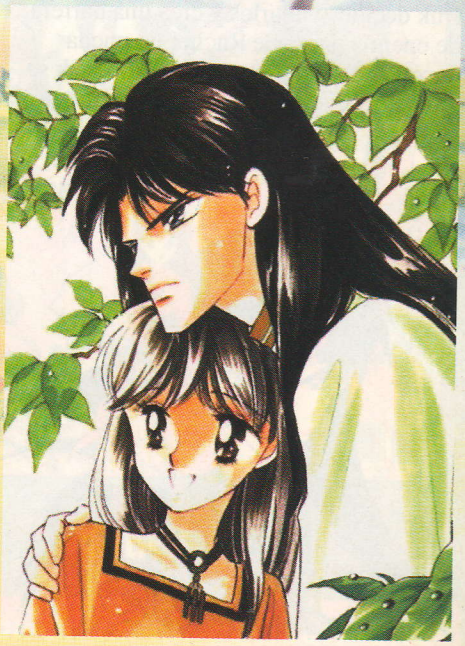
Para buscar a la *mezame*, el líder de Rienka, Rachef, contrata a Agor, cuya hija puede descubrirla gracias a la piedra que posee. Poco después, uno de sus mercenarios, Keimos, encuentra a Noriko e Izaak y se enfrenta a él. Obviamente pierde, pero Rachef decide salvarle y darle otra oportunidad. Los dos muchachos prosiguen su camino (para entonces él ya siente algo muy especial por ella) y llegan a casa de Gaya, gran amiga de Izaak. Como el muchacho está confuso entre sus sentimientos y su

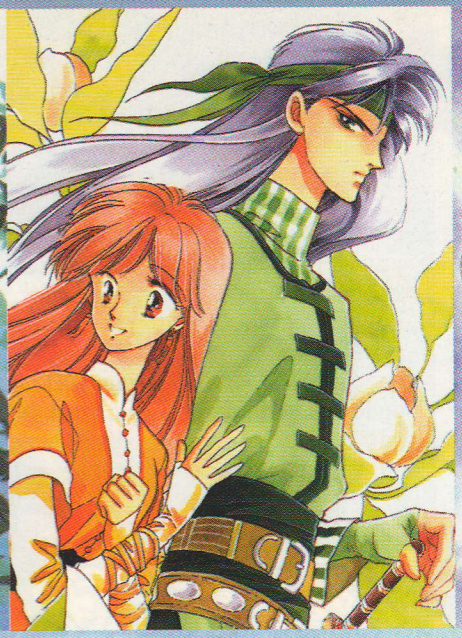
inicial deseo de matar a la *mezame*, deja a Noriko al cuidado de Gaya y se va. Lo que él no sabe es que su maestra en armas acaba de dar refugio a Jeida y sus hijos y a Banadam, que huyen del reino de Zaago. Este reino está gobernado por KEMIR, el enemigo de Jeida, y su príncipe heredero es NAAGA, a quien le encanta coleccionar hombres fuertes. Así que ocurre lo siguiente: Jeida y los suyos son apresados, Izaak se ve secuestrado por Naaga para comprobar lo fuerte que es (aquí se tiene que enfrentar contra BARAGO, un luchador de Naaga que tras ser derrotado se pone de su parte), Noriko se encuentra con Agor y su hija y deciden ayudarse mutuamente, y al final, superados los problemas, todos se reúnen y deciden emprender camino al reino de Guzena, donde vive la profetisa Geena. Para llegar, deben cruzar el Bosque de la Niebla Blanca, donde sólo crecen árboles Asayuge. Iruk, el espíritu de estos árboles, se aparece a Noriko para pedirle que le ayuden a liberar su bosque de la fuerza maligna que lo envuelve y que ha poseído las almas de los aldeanos que allí vivían. Para lograrlo, se enfrentan a varios monstruos, e Izaak tiene que utilizar toda su energía, desvelando a Noriko su oscuro secreto: él es el *Tenjôki* que ha de despertar la *mezame*, el más poderoso demonio. Aunque Izaak intenta huir cuando Noriko descubre cómo es él en verdad, ella le demuestra que no le



importa en absoluto y lo besa para expresarle su amor.
Llegan a Guzena, un reino gobernado ahora por el ministro WAZAROTTE. La nueva profetisa de Guzena es TAZASHIINA, una mujer muy bella que

trabaja para MOKUMEN (un extraño ser informe que parece hecho de agua), quien ha requerido para aumentar su poder el sacrificio de Noriko. Es entonces cuando Tazashiina revela a Noriko que ella es la *mezame* e Izaak el *Tenjôki*. Cuando están a punto de matar a Noriko, él aparece convertido en un demonio alado y comienza a destruirlo todo para salvarla. La muchacha se da cuenta de que es la causante de las transformaciones de Izaak e intenta alejarse de él, pero el chico por fin le declara su amor y deciden separarse del grupo y seguir solos los dos para no ponerles en peligro.
Después de ayudar a KAIZAK, un joven físicamente igual que Izaak y al que éste debe sustituir en la fiesta de su aldea tras haber sido herido el muchacho, prosiguen





su camino y no tardan en caer en la trampa que les tiene preparada Rachef. Noriko es secuestrada nuevamente, y cuando Izaak acude a rescatarla, tiene que enfrentarse otra vez contra Keimos, pero un Keimos mucho más poderoso y empeñado en matarle, mientras que él no quiere volver a transformarse en demonio. Noriko es ayudada a escapar por uno de los guerreros de Rachef, DOROS, un muchachote que en el fondo no es mala persona, con poder de teleportación gracias a sus mascotas, dos chimos (animalitos propios de este mundo parecidos a los lemings y que tienen este poder. Fueron exterminados por Keimos salvo los que tenía Doros). Cuando la muchacha logra encontrar a Izaak, él ha sido derrotado y está medio muerto, pero gracias a Noriko logra recuperarse y escapar volando con ella desplegando unas grandes alas blancas. Iruk decide ayudarlos y crea una barrera de energía para que Rachef no pueda encontrarlos, al menos mientras Izaak se recupera de sus heridas. Como no tienen dinero, se ponen a trabajar en una granja. Allí se hacen llamar Gena y él Kaizak, y todos piensan que son una princesa y su leal caballero. Entonces conocen a otro jornalero, Roki, y a la dueña de una tienda y a su hija Hanna. Conseguido el dinero y ante el peligro de ser alcanzados por Rachef, nuestros protagonistas se

ponen en marcha para reunirse con Gaya y compañía, y se van a unir a ellos Hanna y su madre. Hanna resulta llamarse en verdad GROSIA, es la hija de Jeida y ella y su madre lo están buscando. También ira con ellos Roki, que en realidad es un guerrero llamado AREF.

Como veis, no os hemos contado ningún final, sencillamente porque no lo hay. El manga comenzó a publicarse en Lala Magazine en 1990, y en 1991 empieza a editarla Hakusensha en la colección Hana to Yume Comics. Actualmente lleva 10 volúmenes y Kyoko Hikawa la continúa en dicha revista aunque no todos los meses.

Su éxito no propició una serie animada, a menos por ahora, sino una serie de radio drama recopilada en 6 Cd dramas (de momento), en los que sin duda hay que destacar el estupendo opening "Sora no aoi" cantado por Aqua Voice; new age y ritmos étnicos al estilo de, por ejemplo, Arislan Senki o Lodoss to Senki.

Mae y Maryam

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50

TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA

MÁS MANGA

☑ Sí, deseo suscribirme a Más Manga por 12 números a partir del Nº..... por el precio de 7.200 ptas, ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS... ....
....

DIRECCIÓN ....
....

CIUDAD .... C.P. .. ..
PROVINCIA ....

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.200 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ... .

Titular de la tarjeta ....

Firma:

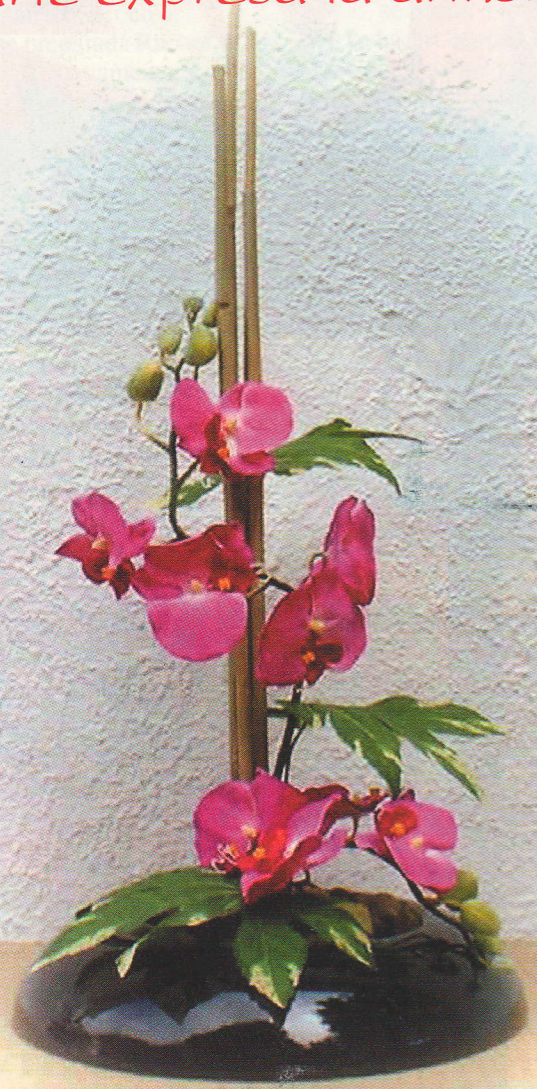
Incluye

CD ROM con un sin fin de información

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Ikebana

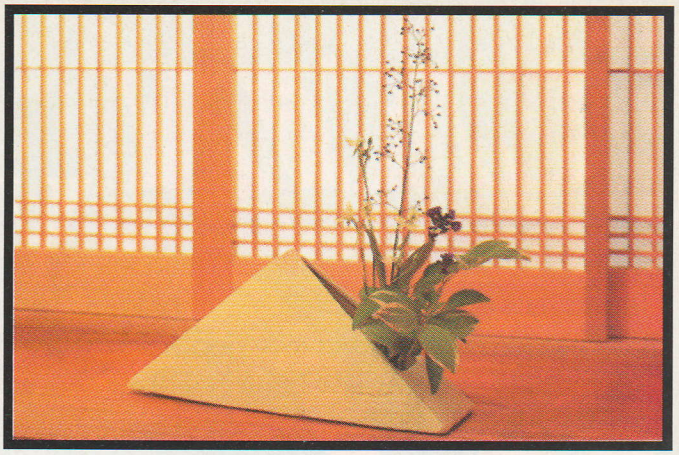
"Este arte expresa la armonía y la belleza de la vida."
Etsuko Sakamoto



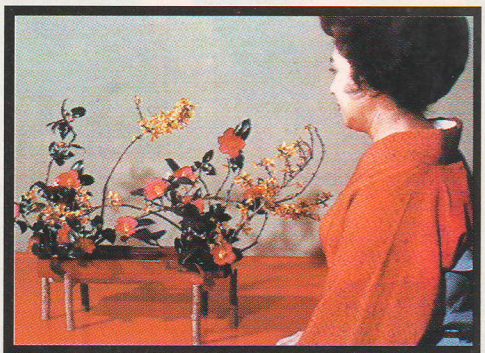
La palabra IKEBANA significa algo así como "flores vivientes" o "hacer que las flores parezcan vivas", y es una de las partes principales de la tradición y la cultura japonesa junto con la ceremonia del té (Cha-no-yu) y el estudio del arpa japonesa (koto).
Este arte junta el color, el ritmo, la asimetría, y le da una bella armonía de manera sencilla, con elementos naturales: la vasija, los tallos, la disposición de las ramas, todo es sumamente importante y está en cierta manera basado en el cielo, la Tierra y la humanidad...
Para entender la progresión de este arte hasta nuestros días, tendríamos que remontarnos a sus orígenes, naturalmente religiosos, y al siglo VI, época en la que se introdujo el budismo. En el siglo VIII, las flores, junto con la poesía, tenían un gran significado para la clase alta.
Ya desde antiguo las ofrendas de flores a los dioses eran una característica principal no sólo en la religión budista, incluso hoy día se siguen haciendo estos ofrecimientos. En Japón, se mantuvo así hasta el siglo X, cuando los sacerdotes

japoneses decidieron colocar las flores en diferentes sitios de los altares, y es en este siglo donde surge la primera forma artística de Ikebana: **NAGEIRE**.
El NAGEIRE es un arreglo muy natural que se hace en una vasija alta y delgada. Consta de tres partes: *Shin* o rama dominante, *Soe* o rama subdominante y *Tai* o rama subordinada. Las ramas siempre apuntan hacia el cielo como expresión de fe.
Fue durante esta época cuando se instaló la escuela más antigua de Ikebana que se conoce hoy en día, en el templo Rokkakudo en Kyoto, y daba las clases un sacerdote que ya era muy conocido por ser un experto en la colocación ornamental de las flores.

Al principio, los primeros maestros de Ikebana fueron nobles y sacerdotes, y la enseñanza se daba para las clases más altas. El estilo Nageire se hizo muy popular, y ya en la época feudal se introdujo otro estilo de ikebana: **RIKKA**.
Este arreglo floral es más estilizado que el Nageire y representa el Cosmos (de manera simbólica, claro). A través de diversos materiales de plantas, representan la montaña sagrada (monte Sumeru: la montaña sagrada del budismo y símbolo del universo) como centro de todo, el pico y la base son muy importantes, y luego a su alrededor están montañas adyacentes, una cascada, los pueblos.., y todo esto a su vez dividido en una zona de luz (Yang) y una zona de sombra (Ying).
Ya a finales del siglo XV, el Ikebana se había convertido en un arte prácticamente perfecto, con mucho simbolismo pero ya independiente de la religión; y fue durante el reinado del Shogun Ashikaga Yoshimasa, de la dinastía Muromachi, cuando se produjo el primer cambio significativo en este arte floral cada vez más apreciado y practicado. Las reglas del mismo se simplificaron, y todas las clases sociales participaron de él a partir de este momento. Cuando la ceremonia del té se hizo igual de popular, apareció otro nuevo estilo de Ikebana: **CHABANA**.



El CHABANA consistía en una sola flor que decoraba la habitación del té.
Hacia el siglo XVI, los concursos y diferentes exposiciones de este arte ya se habían institucionalizado y formaban parte de la cultura japonesa
A finales del siglo XVIII, el ikebana tenía varias formas de arreglos, desde las más simples a las más complejas; aun así, un nuevo estilo aparece: el **SHOKKA**.
El SHOKKA mezcla la simplicidad del Nageire y el simbolismo del RIKKA. Consta también de una estructura asimétrica de tres ramas: La Shin, Soe y Tai, y simboliza el proceso de crecimiento de una planta: se planta la semilla, ésta florece, crece hacia el sol, la afecta el tiempo atmosférico, vive y al final muere. En este arte las tres ramas asimétricas simbolizan al hombre, el cielo y la Tierra respectivamente.
Hasta el año 1868 , el Ikebana era practicado solamente por hombres, pero durante la restauración Meiji, las mujeres comenzaron a aprender y en poco tiempo fue considerado como algo imprescindible en la educación femenina.
En el siglo XIX, con Japón cada vez más abierto a occidente, surgen dos nuevos estilos de Ikebana, El **MORIBANA** y el **JIKUYA**, ambos mucho más libres que los anteriores.
El MORIBANA, sigue componiéndose de Shin, Soe y Tai, se hace en un recipiente bajo y muy amplio donde las flores son sujetadas por un *Kenzan*, y da un aspecto de volumen tridimensional. Este estilo trata de reproducir un paisaje en miniatura.



El JIKUYA es el estilo más abierto de todos y por tanto el más creativo. Mientras que en las otras formas de Ikebana lo que se pretende es mostrar la belleza natural, en este estilo se muestra una idea del propio artista.

Actualmente, existen mas de 3000 escuelas en Japón donde enseñan este arte, pero además se ha extendido a todo el mundo, no solo en sus exposiciones, si no en las clases, por lo que para interés de algunos, es posible aprender Ikebana sin necesidad de desplazarte al país de origen.

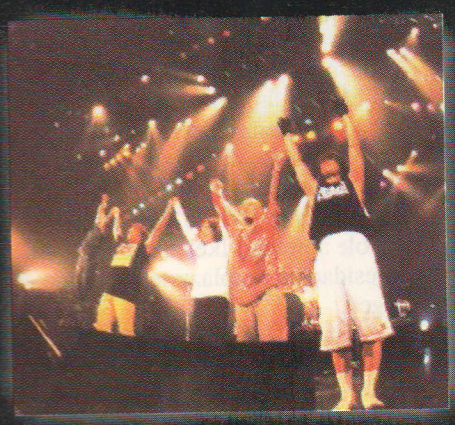
MAE FERNANDEZ
Asociación de Ikebana.
Cuesta de la Sierra, 10. La moraleja.
Tlf: 91-650 48 24

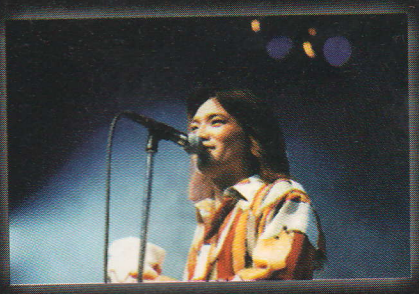
LAZY y HIRONOBU KAGEYAMA

(La mejor voz de Japón)

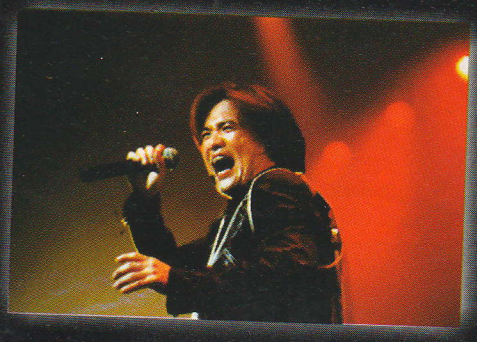
Está considerada una de las mejores voces del panorama musical japonés, su fama ha trascendido ampliamente los límites de su país y seguro alguno de vosotros no os suena su nombre, seguro que rápidamente sabréis de quien os estoy hablando si digo que es el cantante del conocido tema **Cha-la-Head-Cha-la** de *Dragon ball* / Así que es tiempo de saber algo más sobre este gran maestro de la música

Hironobu Kageyama (165cm. 55kg) nació en Osaka el 18 de febrero de 1961 y debutó en el mundo de la música con tan sólo 15 años concretamente en 1976, y nada menos que como vocalista del grupo LAZY. Para que os hagais una idea, para muchos son los "Beatles" japoneses. Lazy fue el primer grupo de rock que surgió en Japón y a finales de los años setenta cosecho un gran éxito, convirtiéndose en los idolos de la juventud nipona del momento. Su primera canción, **Hey! I Love You**, está considerada un clásico del J-Pop. Los integrantes de Lazy son: **Akira Takasaki** (Suzy), **Munetaka Higuchi** (Davy), **Hiroyuki Tanaka** (Funny), **Shunji Inoue** (Pocky), y el citado **Kageyama** (Michell). Con su estilo melódico y original, más allá de una mera copia de lo que se hacía en Occidente, produjeron muchas canciones durante cinco años que fueron éxitos constantes. Sin embargo, a pesar de su gran fama, pronto comenzaron a surgir tensiones creativas en el grupo: unos querían dedicarse a producir música hard-rock, otros preferían las canciones de amor o las baladas, y no faltaba quien se decantaba por otros estilos de música. Esto llevó a la disolución del grupo en 1981, y cada cual siguió su camino.





- **Akira Takasaki**: era el guitarrista, es más, está considerado el más grande guitarrista en Asia y uno de los mejores del mundo; su talento siempre se dejaba notar en las canciones. Cuando se separaron, él formó LOUDNESS, un grupo de corte heavy-metal y una de las más importantes bandas de rock de Japón. A principios de los noventa se deshizo el grupo y Takasaki entró en una profunda depresión, que logró superar tras convertirse al budismo. Entonces decidió cambiar su look habitual (pelo largo, vestido metálico) y refundar Loudness con nuevos miembros. Con un aspecto semejante al de un cantante de rap (cabeza rapada incluida), renovó también el sonido de su música y continuó componiendo.
- **Munetaka Higuchi**: era el batería del grupo, todo un portento cuyos solos en las canciones son inimitables. En 1981 siguió a Takasaki a LOUDNESS, pero a finales de los ochenta se convirtió en el nuevo batería de SLY, otro grupo heavy-metal. Por entonces su fama y talento fueron reconocidos incluso en occidente. Actualmente continúa en este tipo de música, como batería del reciente grupo ROSE AND ROSE.
- **Hiroyuki Tanaka**: bajo y vocalista de Lazy, cuando el grupo se deshizo entró en la banda de rock NEVERLAND. Años después se unió a HUMAN NATURE, que finalmente también ha abandonado.
- **Shunji Inoue**: era el teclista. En 1981 se fue con Tanaka a NEVERLAND, un par de años después entró en AIRBLACA, y más tarde se reencontró con su compañero en HUMAN NATURE. En 1995 participó en la banda



sonora de *Möbius Klein II*.

Finalmente, nos ocupamos del cantante, del joven Hironobu. En 1981 comenzó su carrera en solitario, una carrera imparable y llena de éxitos, gracias especialmente a su muy personal voz. Su primer álbum, ***Broken Heart***, tuvo muchísima aceptación, y todos los singles y cds. que han venido después lo han consolidado

entre los grandes del J-Pop. Él canta y compone la mayoría de sus canciones, y uno de los principales elementos que ha contribuido a su inmensa popularidad es su labor dentro del mundo de la animación, la televisión y los videojuegos. Su voz profunda y vibrante y su estilo de música son un seguro de calidad.

La mayoría de vosotros ya sabréis que es uno de los cantantes de la banda sonora de Dragon Ball Z, son suyas entre otras, además del opening: Mind Power, We Gotta Power, For Ever,...

¿Pero qué más ha hecho? Pues mucho. Comenzó a cantar en el campo de la animación en 1986, en la serie *Transformers*, y en 1988 realiza su segunda incursión con *Saint Seiya*. Ese mismo año también empieza a cantar los temas de presentación para "Sentai shows" (series de imagen real de temática científico-fantástica), es el caso de *Jetman*, *Changeman*, *Maskman*, *Kaku Ranger*,...

El año 1989 fue sin duda el que lo consolidó en este mundillo, pues es cuando se convierte en el principal vocal del anime *Dragon Ball Z*, y su fama se extiende por todos los países donde esta serie se emitió.

En los años noventa ha interpretado los temas principales de series célebres como *Silent Möbius*, *New Kyashaan OAV*, *Kishin Douji Zenki*, *The HeadMasters*,...

También he dicho que es requerido en los videojuegos, pues canta la entrada del *Psychic Force* (PlayStation) y *Ganbare! Goemon* (Nintendo 64).

Recientemente ha compuesto los temas de distintas retransmisiones televisivas, como **Baseball Paradise**, para el programa deportivo Exciting Nighter, dedicado al baseball (uno de sus hobbies), y la canción **Ikasumi Da-Takosumi Da**, un sorprendente rap que narra el encuentro entre un pulpo y un calamar. Como anécdota, en el Japan's Annual Space Festival del año pasado todos sus asistentes cantaron su canción **Space Waits For Us!**

Por cierto, diecisiete años después, los componentes de Lazy volvieron a reunirse para deleite de sus nostálgicos fans, y han retomado su carrera, compaginándola esta vez con sus otros trabajos. En 1998 lanzan un nuevo cd, ***Happy Time***, un álbum en directo, ***Happy Time Tour'98***, y dos cd-singles, ***Ultra High/ Everybody wants Love*** y ***Pray/My Rest Pose***. Al año siguiente han compuesto alguna canción del CD Earth Ark, de la serie *Psybuster*, y han dado una serie de conciertos por Japón denominado ***Lazy Live Dual'99***, demostrando que a pesar de los años siguen estando en el candelero.

Hironobu Kageyama ha continuado componiendo y cantando para animes y series.

Actualmente Kageyama es uno de los cantantes mas populares dentro y fuera de Japón y si alguno de vosotros no lo conoceis aun no dudeis en escucharlo. Para cualquiera que lo haya hecho, como yo sabe que merece totalmente la pena disfrutar de quien ha sido calificado como la voz mas poderosa, profunda y sensual del mundo

Maryam

ALGUNAS CANCIONES DE HIRONOBU KAGEYAMA EN ANIME

TRANSFORMERS: **"The Headmasters"**

SAINT SEIYA:
"Time 2036 no Sentaku-"
BOYS BE (cd completo)
"Born to be a Soldier"
"Soldier Dream" (versión en inglés)
"Dead or Dead"

DRAGON BALL Z:
"Cha-la Head Cha-la" (opening en japonés y en inglés)
"Super + Power= Melody"
"Seishin to Toki no Heya"
"Straight"
"Mind Power"
"We Gotta Power" (opening)
"Chou Senshi Kekiha! Katsu no Wa Ore Da"
"Ikusa"
"Hikari no Will Power" (videojuego)
"Saikyou no Fusion"
"For ever"
"Boku tachi wa Tenshi Datta" (ending)
"Hikari no Tabi" (ending de TV)
"Aoi Kaze no Hope" (ending de TV)
"Unmei no Hi (Power Live)"
"Fight Oh Fighting Road"
"Saraba Namida Yo"
"Wild Dance Night Yoake Made Tsuppashire-"
"Never Ending Never Give Up" (videojuego Dragon Ball Legend)
"Eien no Yakusoku" (videojuego)
"The Biggest Fight" (opening videojuego Dragon Ball Final Bout)
"Eien" (ending del mismo)
"Thank you" (ending del mismo)

PSYCHIC FORCE
"Psychic Force Videogame Theme"
"The Legend of a Dying Hero's Story"

ULTRAMAN TEIGA & ULTRAMAN DAINA
"Hikari no Hoshi no Senshi Tachi"

KISHIN DOUJI ZENKI
"Kishin Douji Zenki"
"Chou Kishin Zenki, Raigou Shourin!"
"Cross Fire!!"
"Vajura On" (ending)

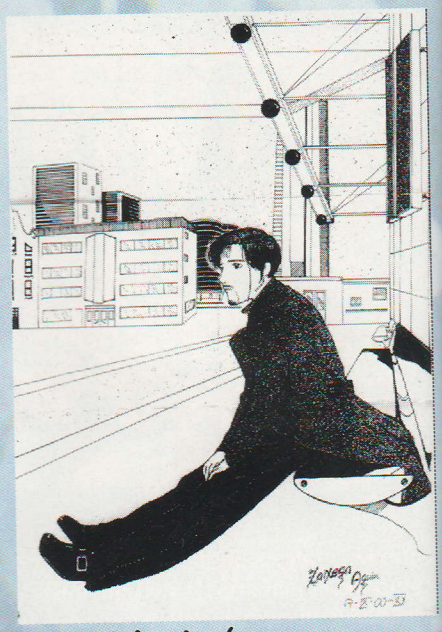
SUPER ROBOT
"Tobe! Grendaizer"
"Fumetsu no Machine Getter Robot"
"Getter Robot (Powe Live)"

MIXTURE (serie de discos que contienen varias de sus canciones para anime, algunas en inglés)

Jóvenes Artistas

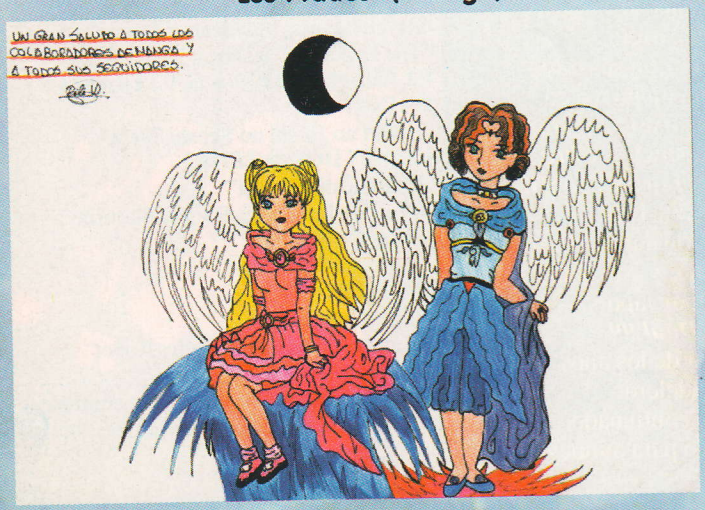
▲ Ana Isabel Contreras Ruiz
(Madrid)

▲ Sonia Alegre Martín
(Melilla)



▲ Zaixe Aguín
(Pontevedra)

▼ Mª Pilar Valverde Guzmán
Los Prados- (Málaga)



▼ Lucrecia Souvirón Priego
(Málaga)

Cartas

POR CAT'S EYES

Maria Pilar Valverde Guzmán (Los Prados - MALAGA)

Muchas gracias por tus halagos hacia la revista y el CD. Sobre publicar algún artículo de Sailor Moon o Card Captor Sakura, dalo por hecho, sobre todo esta última, que tan de actualidad se encuentra tanto en España como en Japón. Siguen saliendo libros de ilustraciones y mucho merchandise así que no temas, no tardará. Respecto a donde puedes comprar las bandas sonoras de Marmalade Boy o Card Captor Sakura, seguro que en la librería Chunichi Cómics, de Barcelona, lo tienen y además te lo pueden mandar contrareembolso. Tel.: 93 410 68 48.

Ana Isabel Contreras Ruiz (MADRID)

Hola Ana, encontrar la serie completa de Caballeros del Zodiaco en español es una tarea ardua, sobre todo porque ya tiene su tiempecillo. Hacemos eco de tu solicitud de compra para todo aquel que la tenga completa y, además, te damos una pista que quizás no hayas probado todavía. En el Rastro del Cascorro madrileño, durante los domingos por la mañana, hay varios puestos de comic de segundamano. Sin duda, si quieres conseguir material cómic usado en Madrid, esta es la mejor opción para encontrar lo que buscas. ¡Suerte! Respecto al resto de merchandise sobre Caballeros, los Cds de música es lo más fácil de encontrar. También es posible que puedas encontrar por ahí el libro de ilustración del autor (muy diferente del anime). La colección de cromos, seguro, en el rastro también. Así como muñecos... Como último recurso, los salones de Barcelona y Madrid, donde alguna cosa quedará todavía a la venta.

Lucrecia Souvirón Priego (MÁLAGA)

Tu dibujo está muy muy currado. Enhorabuena, tienes futuro. Nos preguntas qué ha ocurrido con las películas de Utena y cuando Norma sacará el manga. La respuesta está ya en tu librería especializada, tanta una cosa como otra. Respecto a si va a continuar X de Clamp, la respuesta es, según Planeta, que sí. Esperamos que vuestras compras hagan de ello una cuestión segura. Mint na Bokura también la tienes ya en tu librería, con el nombre de "Somos chicos de menta". Sobre la película de Evangelion, de momento, nada de nada. Y sobre Yaoi, decirte que Glenat va a publicar muy prontito Bronze en versión manga, así que no pierdas la esperanza, a veces los sueños se convierten en realidad...

Sonia Alegre Martín (MELILLA)

Tu pregunta de sobre si van a seguir publicando X en España ya está contestada ahí arriba. La publicación del manga de Card Captor Sakura tiene muchas posibilidades dada su emisión en TV. Tranquila, que cosas más difíciles se han visto. Esperamos que las 27 paginas de RG Veda te hayan gustado. Del resto que nos propones, más de alguno tenemos en preparación. No te preocupes, seguiremos en la línea de publicar artículos sobre series menos modernas. Por cierto, enhorabuena por haber ganada la apuesta a tu prima.

María Pilar Valverde Guzmán
C/ Caruso, nº 10
29006 Los Prados (MALAGA)
Quiere escribirse con todo tipo de gente que le guste el manga, en especial: Ranma, Sailor Moon, Clamp, Marmelade Boy y Card Captor Sakura.

Ana Isabel Contreras Ruiz
C/ Sedano 6, 1º
28024. MADRID
Busca gente que le pueda vender la colección en Español de Caballeros del Zodiaco y que le escriba dándole su opinión sobre sus dibujos.

María Lázaro Martínez
Avd. Blanca Paloma 22
41100 Coria del Rio. SEVILLA
Para escribirse con gente a la que le guste el manga.

Lucrecia Souviron Priego
C/ Eugenio Sellés, 6 - 1º A
29017, MALAGA.
serika_izumi@mundofree.com
Quiere cartearse con otakus a quien les chifle Bronze, el yaoi en general, Evangelion, Utena, Studio Ghibli, Yoshizumi Wataru, X de Clamp, Video Girl Ai...

Sonia Alegre Martín
Urbanización Islas Chafarinas
C/ General Ordóñez, 6 - 2 Izq.
MELILLA.
Le gustaría cartearse con gente de todo el mundo y de cualquier edad. Promete contestar. Entre otras cosas le gusta Clamp, Caballeros del Zodiaco y Escaflowne.

En este número nos vemos obligados a reducir dos páginas al correo. No temais. El próximo número volveremos con más espacio.

CDs Un poco de Música

Como ya habréis visto, desde el número anterior, hemos incluido Cds que son bastante difíciles de conseguir además de los de siempre. Esto es debido a que lo habéis pedido vosotros, y los títulos que os facilitamos han sido seleccionados también por algunos de vosotros, bien para saber del Cd, o bien para saber simplemente si existía. Continuad mandandonos vuestras peticiones y preguntas, y aquí iremos sacando todos esos Cds por los que preguntáis.

KAZUMI ENDO MINI ALBUM

¿Recordais la serie de Aoki Densetsu Shoot? una de las mejores series de futbol de todos los tiempos. Si recordáis la chica protagonista se convirtió durante un periodo de tiempo en una Idol Singer y alguna que otra vez salió en la serie cantando algo. Pues bien, este es su CD de cuando era Idol. Uno de los Cds más difíciles de conseguir y encontrar.
Cuenta con sólo seis pistas, de las cuales la primera y la última son un prólogo y un epílogo hablado por ella . La otras cuatro pistas son las canciones que grabó en la serie, de estilo pop suave comparable para hacerse una idea con algunas canciones de Kimagure.
La portada del disco está diseñada por Shingo Araki (Saint Seiya, Ulises 31, Shoot).
Realmente es un cd para los fans de la serie debido a las pocas pistas que tiene, claro y para todo aquel que le guste este tipo de música.

★ ★ ★

OUTLAW STAR ORIGINAL SOUNDTRACK

He aquí un Cd poco conocido tanto por la música como por la serie, y sin embargo un Cd realmente bueno con el que debemos contar. Resulta grandioso desde el principio hasta su final, marchoso, cañero, con batería y guitarra eléctrica, en otros caso con ritmo de un videojuego de rol y de lucha, otras veces al estilo Lodoss War, con un par de pistas de blues al estilo Cowboy Bebop, otras lentas, y otras con un estilillo a lo Macross en su grandiosidad. Desde luego, es para que pique la curiosidad. Son 30 pistas en total, algunas de ellas no muy largas por lo que al tener tanta variedad de música no se te hace pesado escucharlo. En total hay cuatro canciones cantadas, a destacar el opening con mucha marcha,y cantado por Masahiko Arimachi (Ivan en Idol densetsu Eriko) y el ending, , canción New Age al estilo Lodoss y cantada precisamente por una de las voces de la susodicha serie. Francamente podría ser banda sonora de una película. Merece la pena oirse.

★ ★ ★ ★

KINDAICHI SHONEN NO JIKEMBO-LOVE SONGS

Este Cd salió a raiz del éxito que tuvo Kindaichi en Japón, y claro, en parte nada que ver con el argumento de la misma. Su título: Love Songs, ya certifica más o menos lo que lleva. Son un total de 15 canciones, de las cuales diez están cantadas por personajes de la serie.

Generalizando, el Cd está lleno de baladas y ritmos del pop de los 80, y muchas veces las canciones recuerdan a Sailor Moon, My little Lover, Marmalade Boy o incluso un par que podrían recordarnos a Gundam Wing.

En resumidas cuentas, es un Cd que se deja oir, no decrece a medida que avanza, si no todo lo contrario, y es recomendable para todo aquel que le gusten las canciones de estilo shojo.

★ ★ ★

GATCHAMAN ORIGINAL. SOUNDTRACK

Es el original Soundtrack del video de animación, y si bien en el diseño de personajes se ve que han variado bastante a como eran antes, la música no lo ha hecho a su mismo nivel. producido por Maurice White y Bill Meyers, es un Cd de 11 pistas, diez instrumentales y una sóla canción, la del ending, pues el opening es también instrumental.

La música es lenta, a veces nos recuerda a música de video juegos de lucha o a alguna que otra serie de robots, hace uso de instrumentos tradicionales, y en general parece más bien una banda sonora que se asimila mejor acompañada de las escena del film.

En resumidas cuentas, para fanáticos de la serie.

★ ★

MARMALADE BOY VOCAL ALBUM II

Corresponde al volumen 5 de todos los cds que se han hecho de la serie. Contiene 10 pistas, naturalmente, todas ellas cantadas.

Abre con el opening de la serie requeteconocido y continua con canciones en su más puro estilo que ya conocéis del Best collection. Son canciones con ritmo alegre y marchoso en plan pop suave aunque no faltan las típicas baladas que toda serie de este estilo debe tener..

Algunas de ellas parecen estar cantadas por personajes de la serie como Suzu, Yuu y Miki, por supuesto, Anju, Meiko o Natchan. Desgraciadamente no están todos los protagonistas (no sale Miwa cantando para quien se lo pregunte).

El libreto del Cd esta adornado con un montón de fotos de la serie, algunas usuales y otras menos conocidas.

¿Que más se puede decir de Marmalade Boy que no se sepa con el exitazo que ha tenido? Pues que si te encuentras con este Cd, no pierdas la ocasión de juntarlo a tu colección.

★ ★ ★ ★

BANDA SONORA DEL MES

SPRIGGAN-ORIGINAL SOUNDTRACK ★ ★ ★ ★ ★

He aquí una de las grandes bandas sonoras del manga que hace que agudices tus oídos. 27 pistas llenas de acción , emoción, suspense y misterio que llenará de expectación incluso a quien no haya visto el film. Es una de esas composiciones que gustan aunque la película no sea del agrado de uno. Su música es poco menos que sublime, con algunos aderezos al estilo Akira y Ghost in the Shell. La primera canción , Jing-Li cantada por Sagu, con la que abre sus puertas el Cd ,ya te deja boquiabierto para escuchar el resto de sus magníficas piezas.

Absolutamente todas sus piezas te mantienen en tensión transmitiendo infinidad de sentimientos de dramatismo y grandiosidad.

Imprescindible para todo buen coleccionista de bandas sonoras de anime y no anime..

MÁS MANGA

PRÓXIMO NUMERO

NÚMERO 7

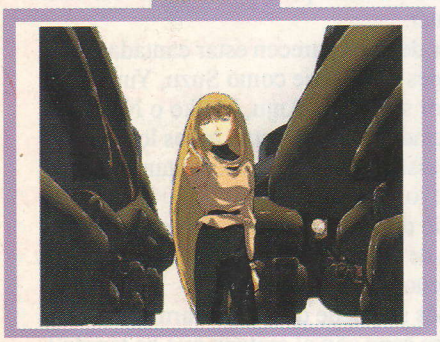
Miyuki Chan in Wonderland

Nadesico

El Hazard

Boogiepop Phantom

Bounty Dog



Kareshi Kanojo

Angel Santuary

MÁS MANGA
Número 6- Año 2001

Dirección
Maria José Castro

Coordinadores
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Maquetación
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Filmación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Colaboradores
Maria del Mar Fernández, Everon, Shintai, Deidre, Natsu, Aki, Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Coordinación y Contenido del CD
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Director de Producción
José Garcia

Administración
Rosana Jiménez

Suscripciones
Vanessa Roda: 93 477 02 50

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática, S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Pantone S.A.

Duplicación CD's
Novodisc S.A.

Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
M-49225/99

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas.
Queda prohibida asi mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

Más Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los articulos publicados ne está necesariamente de acuerdo con las opiniones expresadas en los mismos.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente: ALBERT RODRÍGEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCIA
Director adjunto: RAMÓN CARDONA

Sabemos de dos chicas que quieren conocerte...

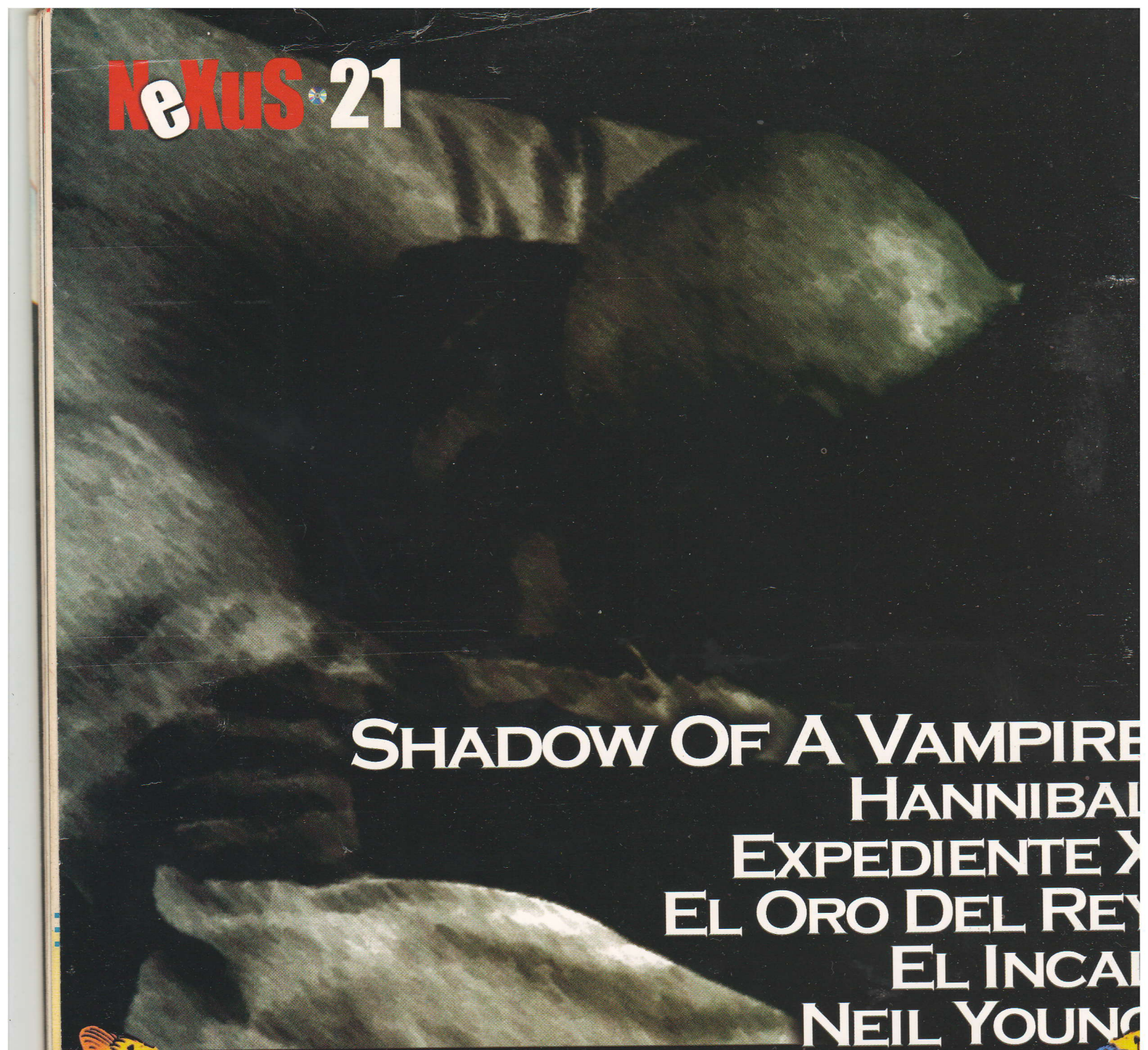
¿Te atreves?

SHIRASE

SHIRASE

Cada mes en tu quisco a un precio SIN IGUAL: 695 ptas.

NeXuS 21



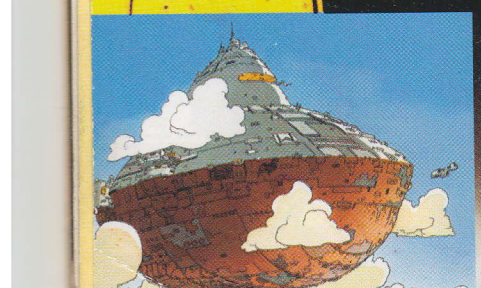
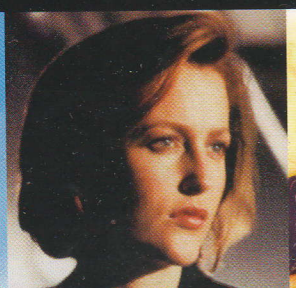
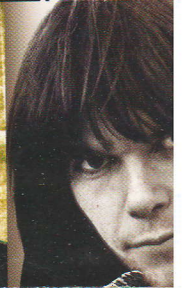
SHADOW OF A VAMPIRE

HANNIBAL

EXPEDIENTE X

EL ORO DEL REY

EL INCAL

NEIL YOUNG

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON